PLANESCAPE

SAVAGE WORLDS FAN!

В Стране ♦ счастливой охоты ♦

Содержание

ВВЕДЕНИЕ 2
ПРИКЛЮЧЕНИЕ 4
Торговые врата 4
Знакомство 4
Заманчивое предложение 7
Испытание 8
Портал 9
Кригала, первый слой 10
Первый трофей 10
Встреча с мортаи 14
Второй трофей 15
Карасуфра, третий слой 17
Первая погоня: Через лес за синим тигром 18
Вторая погоня: В шкуре жертвы 19
Река 21
Уход со Звериных земель 22
Третья погоня: Птицы 22
Финал 24
Приложение 1: Персонажи с корабля 25
Приложение 2: Все фракции за две недели 26
Приложение 3: Примеры персонажей игроков 27

Текст приключения – Вадим Дронов (он же Геометр Теней).
Вёрстка и оформление – Михаил Шалупаев (он же M-key).

Автор выражает благодарность:
♦ Коллективу сайта http://planewalking.dungeons.ru за русскую версию шрифта Exocet,
♦ Егору Безрученко (он же Helcanore) за идею оборотничества, использованную в одном из прегенов,
♦ Дмитрию Харитонову (он же Nekros) и Сергею Черникову за помощь с согласованием терминов и вычиткой текста,
♦ Дмитрию Герасимову за идею и часть стихов “фракционного определителя”.

Основа для картинки воздушного корабля на первых страницах взята с сайта visualparadox.com.
Описанные фракции являются частью сеттинга Planescape.

Введение

Это приключение разворачивается в мире Planescape. Что это такое? Вообще-то это игровая вселенная, когда-то разработанная для Dungeons&Dragons, но увы — давно уже живущая только стараниями фанатов. Возможно кто-то из вас может знать о ней по единственной (но замечательной!) вышедшей по ней компьютерной игре «Planescape: Torment». Но если вам это ничего не говорит — не страшно. Вкратце можно объяснить очень просто.

Вы же сталкивались с типичными играми в фентези? И никогда не задумывались, откуда всё-таки берётся огонь для огненных шаров в руках магов, откуда появляются все эти вызываемые существа, где обитают все эти бесчисленные боги?

Так вот, для D&D была проработана целая вселенная (точнее, Мультивселенная) с множеством миров, где прописано, куда попадают души существ после смерти, откуда берётся лёд для заклинания «стена льда» и кто является соседом бога утра. А теперь сделайте ещё один шаг и представьте, что во всей этой вселенной, которая находится «за сценой» для обычного рыцаря в сверкающих доспехах, идущего к пещере дракона, живут ещё и обычные смертные существа. Ну, иногда немного не совсем обычные (трудно, например, жить на Плане воздуха — мире бесконечного неба — если у тебя нет крыльев, а где-нибудь на мрачном Бааторе ходить по улицам адских городов без рогов просто опасно), но разница почти чисто косметическая. Во всяком случае все эти существа премило способны побеседовать с описанным выше рыцарем за кружкой пива в таверне, и проблемы у них, в общем-то, вполне житейские. Просто они живут в большом мире, где жители с детства привыкли пользоваться порталами и не имеют глупых иллюзий, что огонь всегда обжигает, а ходить везде можно только перпендикулярно земле. Где-нибудь в Сигиле, городе в центре Внешних земель, вполне нормально видеть земляного духа, работающего вышибалой, наблюдать как ангел и демон решают спор армрестлингом, а за соседним столиком тигроголовый ракшас с хитрой улыбочкой продаёт какому-то человеку в львиной шкуре бутыль с замороженной храбростью (ну да, в центре Квазиплана льда замерзают даже такие абстрактные понятия!). Если за этим кто-то следит с отпавшей челюстью — значит это кто-то вроде всё того же рыцаря, только что выбравшегося из своего захолустного мирка. Таких на Планах считают провинциалами. Кстати, ставлю пять механусских декадрахм, что этого, с отпавшей челюстью, ещё до вечера успеют пару раз обмануть на базаре, разок обворовать, а когда он увидит, что в Сигиле нет неба, а при взгляде вверх видна противоположная часть города, его челюсть упадёт ещё ниже! Впрочем, о Сигиле мы поговорим в другой раз...

Охота — это просто. Любой кожеголовый может попробовать охотиться. Во имя сил, даже звери охотятся!

— Бриндан из Глориума, после третьей кружки.

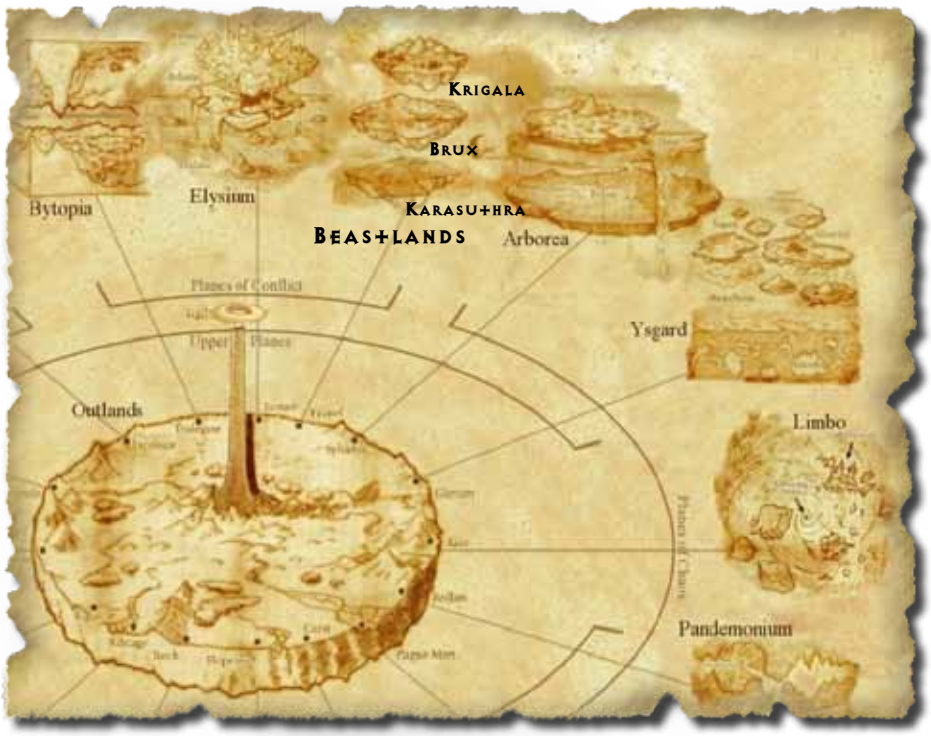
Это приключение — вводное. Собственно, это почти не приключение. Оно специально сделано для того, чтобы немного посмотреть на мир Planescape, познакомиться с некоторыми (далеко не самыми странными!) его обитателями, и, в случае чего, служить началом для целой кампании — благо в конце персонажам... Впрочем нет, не будем портить сюрприз!

Учитывайте, что по ходу этого приключения у персонажей не так уж много выбора. Нет, конечно, у них куча вариантов поведения, но на основные события модуля возможностей повлиять у них немного — большую часть времени они оказываются в роли лиц подчинённых. Это задуманная особенность именно этого приключения, потому что оно рассчитано на то, что персонажи познакомятся друг с другом и миром Planescape, а игроки — с особенностями системы.

Да, чуть-чуть о месте, где происходит действие. Разные миры в Planescape называются планами.

Так вот, есть Прайм (он же Первичный материальный план) — место, где обитают всё те же привычные рыцари и маги с драконами. Есть Планы Внутренние — воплощающие стихии. А есть Внешние — воплощающие, если вкратце, состояния духа (а заодно они же — дома для божеств и загробные миры разных мифологий). Их семнадцать — семь Верхних планов (добра), семь Нижних планов (зла), ну и три оставшихся — нейтральные. Шестнадцать из них образуют этакое колесо — каждый граничит с двумя другими и с центром. А центр — это и есть место, где происходит действие, Внешние земли, они же План полного равновесия. Из-за своего положения Внешние земли служат перекрёстком множества путей (не таким, правда, оживлённым, как самый их центр — всё тот же Сигил, где есть двери в любое место в Мультивселенной… но стоп, мы же договорились, что о Сигиле в другой раз?). В общем, Внешние земли похожи на обычный мир, разве что на небе нет ни солнца, ни луны (и небо светлеет и темнеет равномерно). Главная достопримечательность Внешних земель — шестнадцать портальных городов, каждый из которых возник вокруг портала на один из других Внешних планов. В окрестностях одного из таких городов — Торговых врат, портал которых ведёт на Битопию — и начинается действие истории…

Подробнее про мир Planescape по-русски можно прочитать, например, на сайте graycardinal.narod.ru или ru.rpg.wikia.com (начните со статей «Великое колесо» и «Фракция», чтобы составить представление). К сожалению, впихнуть обзор мира в объём модуля не получится — но к нему прилагаются несколько персонажей-примеров, просто чтобы дать вам образцы. Обратите внимание — зацепки и особенности большинства из них не сработают в этом приключении, они даны для того, чтобы ощутить размах и дать толчок вашей фантазии… Да, так как ваши персонажи не совсем зелёные новички, они стартуют с 5 *очками опыта* у каждого.



НЕТ НИЧЕГО СЛОЖНЕЕ ПРОСТЫХ ВЕЩЕЙ. КТО ЗАБЫВАЕТ ЭТО, ОБРЕЧЁН НА ПРОЗРЕНИЕ.

— НУРТ МНОГОСЛОВНЫЙ, ЗНАКЕР, В ФИЛОСОФСКОМ НАСТРОЕНИИ

Текст этого приключения разделён для вашего удобства — большая часть его предназначена для ведущего и идёт обычным шрифтом. Те части, которые предназначены для зачитывания вслух игрокам, выделены *янтарным курсивом*. (Кстати, это не догма, а руководство к действию — не стесняйтесь адаптировать текст под себя. Это же вы ведёте это приключение!). Игромеханические термины *выделены курсивом*. Дикие карты из числа персонажей ведущего отмечаются значком черепа Морте (персонажа уже упомянутой «Planescape: Torment»).

Объявление на доске гласит:

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

НУЖНЫ ЗВЕНЕЛКИ? А НАМ СРОЧНО ТРЕБУЮТСЯ...

...ТРОЕ-ПЯТЕРО КРЕПКИХ ДУХОМ И ТЕЛОМ РЕЗЧИКОВ, НЕ БОЯЩИХСЯ ВЫСОТЫ. КОРАБЛЬ «ЛЕТУЧАЯ РЫБКА» НУЖДАЕТСЯ В:

♦ ПОМОЩНИКЕ ШТУРМАНА И ПОРТАЛ-МАСТЕРЕ, УМЕЮЩЕМ РАЗБИРАТЬСЯ С КАРТАМИ И ЗНАЮЩЕМ ТОЛК В ПОРТАЛЬНЫХ КЛЮЧАХ,

♦ КОКЕ,

♦ КАРГО-МАСТЕРЕ, ЖЕЛАТЕЛЬНО РАЗБИРАЮЩЕМСЯ В МЕХАНИКЕ,

А ТАКЖЕ В КРЕПКИХ РЕБЯТАХ, ГОТОВЫХ СЛУЖИТЬ КОЧЕГАРАМИ. ВЛАДЕНИЕ ОРУЖИЕМ И ЗНАНИЕ ПЛАНОВ ПРИВЕТСТВУЕТСЯ.

НЕ УПУСТИ СВОЙ ШАНС — ЭТО ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ ТЕБЯ (ДА-ДА, ИМЕННО ДЛЯ ТЕБЯ!) ЗАРАБОТАТЬ ХОРОШИЕ ДЕНЬГИ, ПУТЕШЕСТВУЯ ПО ВНЕШНИМ ЗЕМЛЯМ И ИНЫМ ПЛАНАМ, ЛЮБУЯСЬ ЛУЧШИМИ ВИДАМИ И СОВСЕМ НЕ ШЕВЕЛЯ НОГАМИ!

ЧЕГО ТЫ ЖДЁШЬ?

ОБРАЩАТЬСЯ В ТАВЕРНУ «ЗОЛОТОЙ ГУСЬ» (СПРОСИТЬ ФОНКИНА НЮХАЧА) ИЛИ НЕПОСРЕДСТВЕННО НА КОРАБЛЬ, ЗА СКЛАДОМ ГИЛЬДИИ КРАСИЛЬЩИКОВ

ЗНАКОМСТВО

Указанное в объявлении место довольно странное для корабля — дело в том, что в Торговых вратах нет реки, по которой мог бы пройти корабль крупнее бумажного, тем более в районе складов, расположившихся в холмистой части города. Всё это объясняется довольно просто — висящий на площадке за складом корабль оказывается воздушным. Надутый воздухом мешок на натянутых тросах удерживает в воздухе небольшой корпус (похоже, способный и впрямь путешествовать по воде), зацепленный сейчас якорем за дерево и висящий совсем невысоко над землёй. Картину завершает пара механических крыльев приделанных к корпусу и выглядящих абсурдно маленькими. Но оценить это инженерное чудо до конца вам не даёт налетающий на вас вихрь со словами:

— Оприветприветпривет! Спорюначтоугодно пообъявлению, да? — при ближайшем рассмотрении оказывающийся всё-таки молодым лесным гномом; впрочем, настолько обильно жестикулирующим и быстро носящимся, что ошибиться нетрудно — кажется, что всё, что он в силу принадлежности к гномам недополучил в росте, было пущено в скорость. Одет он в полосатые штаны и ярко-жёлтый камзол.

— Замечательноеизобретениеправда? Нашесемейноетворение! Новоесловов транспортнойтехнике! Ох, янепредставился, Дамбл Таррен Виллео, оченьрад, оченьрад.

Сделать Дамбла Таррена запоминающимся не так уж трудно. Не забывайте выстреливать слова с пулемётной скоростью и помните, что ему всё интересно, и он вечно переполнен энтузиазмом. При этом не стоит считать, что Дамбл глуп — голова у него работает отлично и он весьма наблюдателен! (Можете подчеркнуть это, позволив Дамблу сделать «шерлокхолмсовский» вывод о том из персонажей, в которого он вцепится — на какую должность он претендует и почему, и сразу же это объяснить).

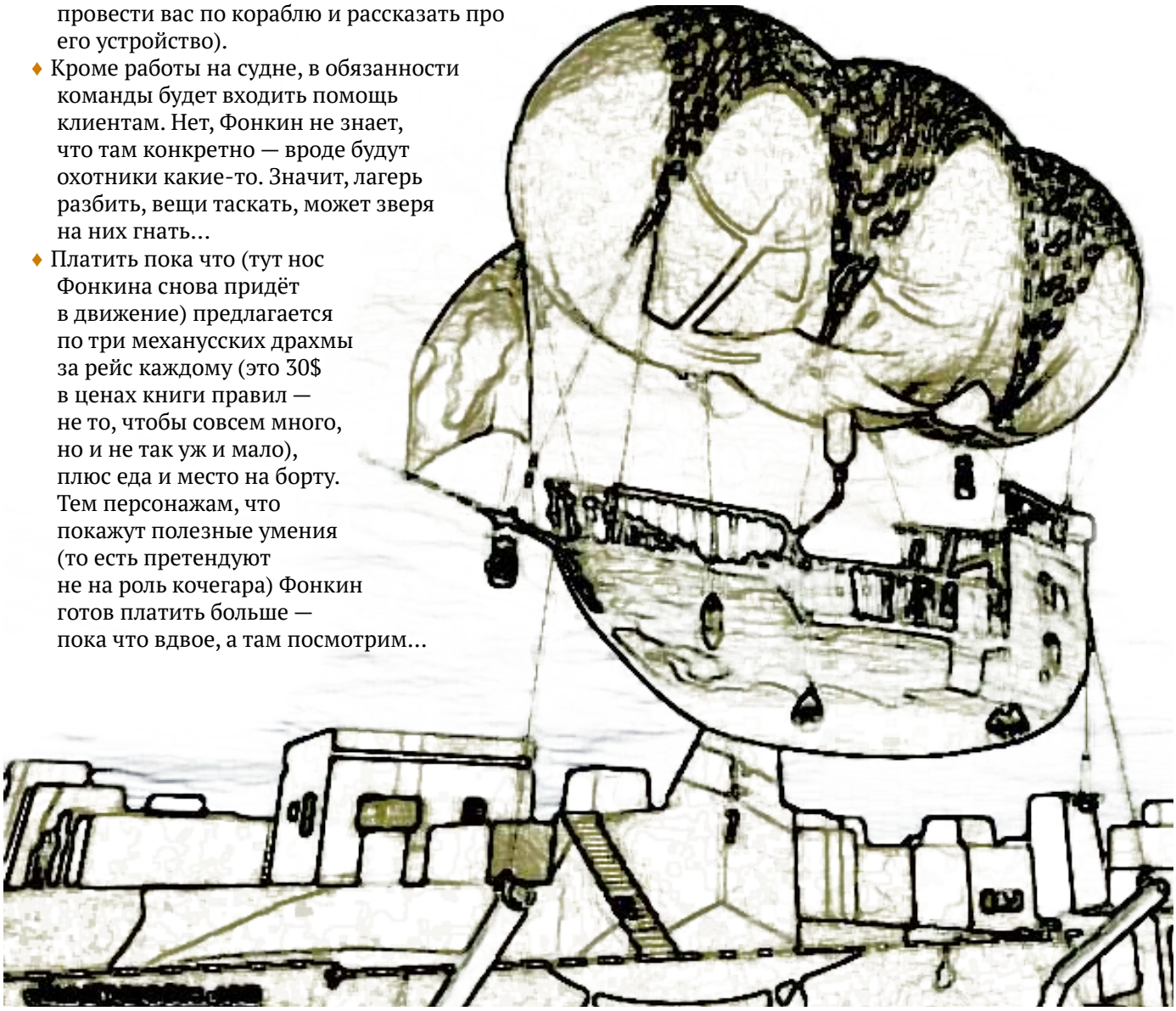
Второй гном, который спускается по лесенке с корабля, на ходу вытирая промасленной тряпкой руки, выглядит заметно старше и носит роскошные усы, но некая общность черт с Дамблом у него прослеживается. Оглядев вас с некоторым сомнением, он протягивает руку:

— Фонкин Виллео. Раз уж вы не удрали, столкнувшись с сыном моего брата, то точно ко мне. Пойдёмте обсудим условия... Он ещё раз задумчиво вас оглядывает, пожёвывая губами, из-за чего длинный гномий нос над усами у него заметно шевелится, словно он принюхивается.

Фонкин Нюхач Виллео (у лесных гномов прозвища считаются законной частью имён), в отличие от племянника нетороплив, скептичен и обстоятелен. Изображая его, не забывайте периодически хмыкать, останавливаться, чтобы пригладить усы и относиться ко всему новому со сдержанным недоверием.

В разговоре Фонкин упомянет следующее:

- «Рыбке» нужна команда — пока что на один рейс, но с перспективой остаться тут в дальнейшем. (*Эх, торопимся! А всё потому, что мой племянничек нашёл для нас хороший, но срочный заказ — они там, в своём Сигиле, все торопливые... Ну да видите, что с молодёжью делает тамошнее обучение, эхе-хе...*).
- В принципе, Фонкин и Дамбл могут сами справиться с управлением кораблём на один рейс, но кочегары нужны непременно. (Заодно Фонкин может провести вас по кораблю и рассказать про его устройство).
- Кроме работы на судне, в обязанности команды будет входить помощь клиентам. Нет, Фонкин не знает, что там конкретно — вроде будут охотники какие-то. Значит, лагерь разбить, вещи таскать, может зверя на них гнать...
- Платить пока что (тут нос Фонкина снова придёт в движение) предлагается по три механусских драхмы за рейс каждому (это 30$ в ценах книги правил — не то, чтобы совсем много, но и не так уж и мало), плюс еда и место на борту. Тем персонажам, что покажут полезные умения (то есть претендуют не на роль кочегара) Фонкин готов платить больше — пока что вдвое, а там посмотрим...



«Летучая рыбка»

Созданный семейством Виллео воздушный корабль поддерживается в воздухе горячим воздухом в шаре (для этой цели на палубе расположен металлический лист с шестью жаровнями), а нужное направление после взлёта берёт за счёт работы механических крыльев, заводимых с помощью пружины. Впрочем, ловля правильного ветра на нужной высоте может существенно ускорить движение. Восемь тросов, привязанных к кнехтам на палубе, удерживают корабль под баллоном. (План палубы «Летучей рыбки» приводится на стр. 23).

За счёт своего воздушного шара «Рыбка» обладает весьма небольшой осадкой и может садиться на воду даже несмотря на то, что грузовые люки расположены в бортах (на плане корабля их границы отмечены овальными знаками).

Надстройка на палубе служит камбузом и складом топлива для жаровен; там же расположен спуск вниз, к каютам для пассажиров, отсеку с механизмом крыльев (хитроумному пружинному устройству, за которым обычно следит Дамбл), грузовым отсекам (их на самом деле два — по правому и левом борту, разделённых коридором) и носовому отсеку, занятому командой. (Часть его — на самом деле походная мастерская семейства Виллео, где Дамбл алхимичит над лучшими составами для горения древесного угля, а Фонкин собирает механизмы для крыльев).

Параметры «Рыбки»: *Ускорение* 2, *Предельная скорость* 10, *Вертикальная маневренность* −2, *Стойкость* 13(2), *Экипаж* 1+9 (из этих 9 минимум двое в длительном полёте должны работать кочегарами). Стоящий у штурвала может управлять кораблём с помощью *навыка Пилотирование* (в воздухе) или *Судовождение* (на воде).

Если потребуется (или если вы подвернётесь ему под руку, когда вы будете наняты), Дамбл расскажет вам детали контракта, который готовится исполнять «Летучая рыбка»:

— Вызнаетепропериодические порталы? О-о-о!!! Бывают порталыкоторые открываются развдень, в месяц, встолет... Есть порталтут, совсем недалеко, который открывается когда большаяшестерня на Механусе, оназовётсяРегулюс, совершает полныйоборот. Развсемнадцать лет, так вот! (Далее, для простоты, текст идёт нормальным образом, без особенностей дикции Дамбла). *И почти каждый раз в окрестностях этого портала видят редкость — синего тигра, представляете? Иногда мельком, иногда только тигриные следы видят... Но пока никому не удавалось добыть такого зверя, понимаете? Некоторые вообще считают, что это местная легенда. Но портал ведёт на Звериные земли, их ещё называют Страной счастливой охоты. В общем, я был в Зале празднеств, в Сигиле — вы там бывали? О-о-о, вы очень многое упустили! Обязательно будьте! Да-да, уже возвращаюсь к делу! В общем, я там был, когда два бывалых охотника поспорили, кто из них лучше. И заключили пари — и, скажу вам, с о-о-очень солидной ставкой! В общем, они уверены, что портал открывается куда-то в дальнюю область Звериных земель, и тот из них, кто окажется лучше, добудет тигра. Только знаете, на Звериных землях животные совсем сходят с ума и рвутся на волю — как хомяк моего троюродного брата Сноррена... Да-да, это потом, понял. В общем, там нельзя ездить верхом, совсем. И тут я оказался рядом и предложил — зачем ездовые звери, когда почти готово замечательное достижение прогресса?*

Первый из клиентов прибывает практически сразу после вас. Это высокий, хрупкого сложения молодой человек, почти юноша, с заострёнными ушами и миндалевидными глазами, выдающими немалую долю эльфийской крови. Движется он, впрочем, несмотря на своё телосложение, уверенно. Одет по-походному, но явно недёшево; это же подчёркивает и идущий следом за ним немолодой человек с несколькими сумками и таким невозмутимым выражением лица, которое вырабатывается только у хороших слуг.

— Баронет Меролен! Добропожаловать на борт «Летучей рыбки»!

— Малыш Дамбл! Рад тебя видеть! О, где мои манеры, здравствуйте капитан... Фонкин, я не ошибаюсь? Надеюсь, вы устроите мне экскурсию по вашему небесному кораблю... Это ваша команда? Представьте мне её, пожалуйста...

Баронет Меролен (Меролен Амакиир Четвёртый, если полностью) — аристократ с Внешних Земель, пусть и не слишком крупный, но ведущий себя куртуазно в любой ситуации. А ещё он принадлежит к одной из фракций — философских организаций, которые много определяют в мире Planescape. Члены Общества восприятия (они же Сенсаты, для краткости) считают, что главное в жизни — это ощущения. И это накладывает отпечаток на всё — достаточно посмотреть, как Меролен будет знакомиться с вашими персонажами. Поданную ему руку он сперва взвесит в своей, затем склонится и втянет носом воздух над ней, и лишь затем пожмёт. На шее Меролен носит медальон со знаком «пять чувств» — символом Сенсатов:

Если спросить его про этот знак, Меролен улыбнётся, заметит что герой бьёт в точку, замечая самое важное, и предложит персонажу подойти к нему сразу после вылета (см. раздел «Испытание» ниже). Этот же знак всплывёт, если кто-то из персонажей окажется ранен, а рядом (не в бою) окажется Меролен — тогда он продемонстрирует часть фракционной тренировки, «выпив» боль персонажа:

Не шевелись — говорит Меролен, протягивая к тебе руку, а второй берясь за свой медальон (покажите картинку). Тонкие пальцы охотника пробегают над раной, словно цепляют что-то невидимое, и вы ощущаете, что боль отступает! Проходит где-то с полминуты странного воздушного массажа — и боль уходит почти совсем (или слабеет, если персонаж получил две раны и больше). Меролен улыбается несколько устало и замечает — у тебя крепкие нервы. Большинство людей чувствуют боль острее. (Механически персонаж не утратил *раны*, но штраф от них снизился на 1, словно у него есть *черта Стальные нервы*, а Меролен приобрёл *уровень усталости*). *Перехватив ваш взгляд, Меролен махнёт рукой. — Медальон — это только для концентрации. Привычка. Главное — что он означает...*

Второго клиента вы слышите сразу — он прибывает к складу в сопровождении двух здоровенных грузчиков-бариауров и сразу же принимается руководить погрузкой здоровенного — с лошадь размером — ящика.

— Эй ты, рогатый! Осторожнее — этот груз стоит больше, чем ты со всеми потрохами! Левее! Левее, тебе говорю! Уф-ф-ф...

Внешне второй спорщик оказывается почти полной противоположностью Меролену — крупный, крепко сложенный, но полнеющий мужчина лет тридцати пяти с обветренным лицом, даже при руководстве погрузкой не желающий выпускать изо рта сигару. На подбежавшего Дамбла он реагирует довольно вяло.

Томас Ткач — торговец и тоже человек из фракции, на этот раз Отмеченных судьбой, они же Берущие. Эта фракция верит в окончательную справедливость достигнутого. Проще говоря — если ты сумел вырвать что-то у мира, то оно твоё — ровно до той поры, пока ты можешь это отстоять. Если тебя ограбили или обманули — сам виноват, нечего жаловаться. Томас практичен и грубоват, это человек, который «сам себя сделал». Говоря от его лица, не забывайте время от времени «выпускать дым» (пф-ф-ф!).

Да, кстати — Томас тоже носит значок фракции, но если спросить его про Берущих, он усмехнётся и, поманив персонажа, подведёт его к своему грузу, где, порывшись, вручит ему детскую книжку (смотри Приложение 2).

Вместе с Томасом (который занят погрузкой) прибывает и последнее важное лицо.

Пока Томас ругается с бариаурами, крича, что за такую погрузку это они ему должны платить, а не он им, к кораблю подходит и с кошачьей ловкостью запрыгивает на борт, игнорируя сходни, ещё одно существо. Это гитзерай — худощавый желтокожий гуманоид, похожий на основательно заморенного голодом эльфа с тёмными глазами без белков. Одет он в короткие штаны и простую безрукавку, единственным украшением которой служит некий символ.

При виде такого появления Фонкин двигается было к пришельцу, но тот кивает Меролену и постукивает себя по знаку на своей безрукавке.

— Это наш проводник по Звериным землям — останавливает гнома Меролен. — На случай, если придётся путешествовать за портал.

— Нурм — коротко сообщает гитзерай. — Нурм Многословный.

После этой речи, явно исчерпавшей всё необходимое по его мнению, он скрещивает ноги и садится прямо на палубу, полностью утратив интерес к происходящему.

Как вы, наверное, уже догадались, Нурм тоже состоит во фракции — Знаке Избранного, членов которой зовут Знакерами или Солипситами. Впрочем, куда большее влияние на его манеру общения оказывает то, что он гитзерай. По гитзерайским меркам он многословен — речь выше состоит из трёх слов, вместо двух (имя можно было и не говорить отдельно). Когда будете играть его роль, говорите кратко. Просто игнорируйте глупые с точки зрения Нурма вопросы. Представьте себе восточного монаха, изъясняющегося коанами — и получите неплохое представление о речи Нурма.

Ах да, Нурм — как и все Солипсисты — верит в силу мышления. По его мнению, мы все (даже глупые праймы, вроде большинства персонажей) создаём мир вокруг — своими представлениями и настроением. Потому на большинство вопросов он будет давать совет искать ответы не снаружи, а внутри.

ЗАТАНЧИВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Томас, хотя он этого не выдаёт, оглядит ваших персонажей и составит о них мнение. Со следующим предложением он постарается подойти к персонажу с *изъянами Жадность*, *Заносчивость* или иными похожими; если их нет — то к наиболее бедно выглядящему персонажу.

Вы смотрите на пробегающую внизу землю с кормы, когда слышите поскрипывание досок и из-за плеча у вас пахнЁт сигарным дымом.

— Слушай, друг (подруга) — слышите вы голос Томаса. — У меня есть к тебе деловое предложение. (Пуф-ф-ф!). Ты ведь видел(а) что грузил Меролен, а? Я вот тут подумал — управление этой летающей лодкой — оно ведь поди жутко сложная штука? Может, вдруг что случится с грузом — ну, люк там откроется не вовремя, тряхнёт малость? (Пуф-ф-ф!). А то после выигрыша пари у меня будет немного свободных средств...

Жадному персонажу Томас будет намекать на прибыль, самоуверенного — подначивать словами, что ему-то это точно по плечу. При этом он постарается нигде не упомянуть прямо про саботаж, а ограничится намёками, как выше. Если персонажи будут уточнять детали, он готов предложить им механусскую декадрахму — десять механусских драхм (100$ в ценах книги) после завершения дела (причём, если поторговаться, эта сумма может вырасти вдвое) или волшебный предмет (оружие или что-нибудь подходящее к ситуации, в зависимости от персонажа) когда они вернутся в порт. Томас не лукавит — почти. Учтите взгляды его фракции — он держит слово, но кто позволит обмануться неверно сформулированными условиями, тот сам виноват. Он ведь не давал никаких гарантий и не говорил ничего прямо, верно? Всё, что отложено на неопределённое «потом» или для чего не оговорены условия оплаты Томас спокойно отложит на «никогда» — процитировав персонажу свою фразу слово в слово. Того же, кто не оставит возможности для лазеек, Томас воспримет как равного.

- Если персонаж примет условия, то ему предстоит испортить или «потерять» груз Меролена. Учтите, что большую часть времени пробраться к грузу довольно трудно — дверь грузового отсека заперта (ключи носит с собой Фонкин), а Дамбл, работая у крыльев, может заметить персонажа, идущего в грузовой отсек (но тут уж как повезёт).
- Если персонаж пойман на месте преступления или соглашается для вида и пытается «сдать» Томаса Меролену или Фонкину, тот встаёт в позу оскорблённой невинности.

(Меролену)

*— Баронет, мне процитировать тебе условия нашего пари? Там нет ни слова про то, что нельзя пользоваться чужой помощью. Мы с тобой не первый день знакомы, я своё слово держу от и до — и если бы ты сделал что-то такое, я бы молчал. Так что пари в силе, а что до этого (этой)... (Пф-ф-ф!) Вот что я сказал, слово в слово (цитирует). Я готов повторить это перед Убийцами милосердия, как на духу. Где я тут *призывал* его/её сделать что-то? Я просто поделился опасениями...*

(Фонкину)

— Капитан, я-то тут при чём? Я от своих слов не отказываюсь — вот что я сказал (цитирует). Не моя вина, что ваш(а) подчинённый(ая) воспринимает это так (Пф-ф-ф!) криминально. Это уж к вам вопрос — кого вы набираете в команду. А если завтра я скажу за обедом, что не люблю скопления народа и он(а) ночью перережет всем глотки — тоже я буду виноват? Пфуй!

В любом случае Фонкин будет ругаться, но не захочет терять клиента, а Меролен в самом деле знает Томаса. Он заметит вашему персонажу, что *«Томас — старый лис. Не советую тебе верить таким как он... Но наше пари и впрямь в силе, Томас!»* (Само собой, что пойманный на диверсии персонаж может как минимум забыть о плате за рейс).

ИСПЫТАНИЕ

Если кто-то из персонажей заинтересовался медальоном или фракцией Меролена, то он сможет застать его после погрузки на палубе, задумчиво глядящим на проплывающую внизу землю. В руках у него прозрачный бокал, из которого он порой делает глотки.

— А, это ты... Да, конечно, я помню. Хочешь вина? — Меролен протягивает вам бокал.

Если герой не додумается пить «сенсатским» способом — ощутив сперва вес бокала в руке, потом запах, потом отхлебнув немного и просмаковав вкус — то Меролен поморщится. (Если да, похвалит, и заметит, что персонаж прирождённый Сенсат).

— Ну как так можно? Ты же не даёшь своим чувствам работы! А это то, что связывает нас с миром. Вот бокал — ты помнишь его тяжесть в руке? Нет? Зачем ты себя обворовываешь? Иногда просто жутко смотреть, как вы живёте — словно шторкой от мира отгородившись. А ведь вы проходите мимо настоящих чудес и множества умений — любое знание начинается с чувства. Как можно понимать то, что не можешь перевести на свой внутренний язык?

Вот это — Меролен стучит по медальону — знак Общества Восприятия. И это куда важнее просто грубой силы... Если хочешь, я могу зачислить тебя кандидатом, если ты покажешь потенциал...

Меролен и впрямь может подготовить персонажа для вступления во фракцию. Сам он не имеет права включать в ряды Сенсатов, но знает, что для этого нужно — персонаж должен показать умение ощущать мир.

— Расскажи мне про пять новых впечатлений — говорит Меролен, доверительно склонившись в твою сторону — По одному на чувство. Зрение, слух, осязание, обоняние, вкус... Вокруг тебя целый новый мир — попробуй найти пять вещей, которые тебе не доводилось пробовать раньше! Новые, острые, яркие! Тогда я порекомендую тебя...

Если персонаж соглашается на это, не забывайте откликаться на заявки о поиске новых впечатлений. В лесу могут обнаружиться ягоды и плоды, вода в реках Звериных земель сладковата на вкус, дым от костра пахнет по-разному, если добавлять в него разные листья... Но персонажу имеет смысл искать небанальные ощущения — описания слишком простых и избитых заставят Меролена только поморщиться. Скажем,

просто попробовать воду из рек Звериных земель — банально и скучно, а вот нырнуть в реку с головой и попробовать почувствовать разницу вкуса воды у дна и поверхности — как минимум показывает старание...

ПОРТАЛ

Вы прибываете к порталу утром, когда ночная прохлада только понемногу уступает место дневному теплу. Портал на Звериные земли оказывается громадной каменной глыбой, поросшей мхом скалой метров в двенадцать, торчащей на верхушке холма, словно коготь. Собственно портал — площадка наверху, над которой заметно дрожит воздух

— Ещё три дня активности. С небольшим. — Замечает Нурм, что-то подсчитывая.

— Может эта зверюга ещё по эту сторону портала — отзывается Томас — И ты вообще получишь свои звенелки просто за поездку туда и обратно. Неплохая работа, а?

— Держитесь за что-нибудь, швартуемся! — кричит с мостика Дамбл и «Летучая рыбка» резко дёргается, когда якорь цепляется за дерево.

Спустившиеся охотники рыщут по холму недолго (если у кого-то из персонажей есть *навык Выслеживание*, он тоже может принять участие в осмотре местности, но результат особо не изменится — разве что он сумеет убедиться в этом собственными глазами).

— Ага! — заявит Меролен. — Для мифа наш тигр оставляет на редкость реальные следы.

— Две цепочки — подтвердит Томас. — Туда и обратно... Свежие, от силы сутки. Нет, вниз я понимаю, но вверх-то он как забрался?

Верхняя часть скалы и впрямь выглядит так, что для подъёма на неё нужны крылья. Или прыжки метров по шесть-семь — во всяком случае, достаточных для тигра уступов до самого верха не видно (да и у человека будут изрядные проблемы).

— Гипотезу о реальной природе синего тигра, однако, можно считать доказанной — преувеличенно академическим тоном замечает Меролен. — Стало быть, твоё опасение, Томас, что мы зря оплачивали услуги проводника по Звериным землям, оказалось напрасным. Мне нравится, что ты уже ошибаешься! Капитан, прошу вас — следующая остановка Звериные земли! Давно мечтал посмотреть на Страну счастливой охоты!

Приняв пассажиров на борт, «Рыбка» взмахивает механическими крыльями и движется вперёд, к площадке...

КРИГАЛА, ♦ ПЕРВЫЙ СЛОЙ ♦

Яркий солнечный свет бьёт вам в лица, вместе с волной запахов и шумами — ветра в траве, стрекотом насекомых... По эту сторону портала царит жара летнего полудня. Скала с порталом есть и в этом мире — тут она похожа на столб, этакий торчащий из густой травы каменный палец в два человеческих роста. «Рыбка» парит над её вершиной, и с палубы открывается прекрасный вид на бескрайнее море колышущихся трав с редкими островками похожих на зонтики деревьев.

— Тигром не пахнет — замечает Меролен, перевешиваясь через борт над скалой и втягивая воздух.

— Ты меня пугаешь — саркастически откликается Томас, опуская арбалет — Уж не знаю, что делают с вашими сенсатскими мозгами, чтобы привить собачий нюх. Был бы тигр, даже сытый, вряд ли бы эти антилопы — он тычет арбалетом в сторону саванны, где и впрямь видно стадо, а если приглядеться, то и не одно — паслись бы так спокойно. Ну что, капитан, садимся и ищем следы? Проводник, подскажешь лучшие пути?

— Есть идея лучше — на лице Нурма появляется слабая тень улыбки — Спросим у местных. Не надо снижаться, давайте во-о-т туда...

Особые условия Звериных земель

Неужели вы думаете, что иной мир будет обладать во всём теми же законами, что и привычный? Здесь перечислены изменения, которые коснутся персонажей.

- Чувства на Звериных землях обостряются, а природа вокруг кажется идеально дикой. Обладатели *навыков Выслеживание* и *Выживание* получают бонус +2 к их использованию.
- Животные, оказавшись на Звериных землях, ощущают тягу к дикой жизни. Если у персонажей были ездовые животные, питомцы и прочие подобные существа, они убегут при первой же возможности. Особо связанные с персонажем существа (например, полученные через *черты*) вернутся, когда персонаж будет покидать этот мир, но во время пребывания тут тяга к воле переполняет душу даже самой домашней болонки.
- Никакие *силы* не могут повлиять на поведение животных в этом мире. Животных можно созвать к себе, но они не будут подчиняться магу просто из-за заклинаний.
- Все *силы* призыва могут призывать только животных (и смотри предыдущий пункт).
- Из-за присутствия мортаи никакие *силы*, связанные с ветром и воздухом не работают — персонажи не могут повлиять на погоду, летать (если они не умеют превращаться в птиц) и так далее.
- *Силы* с *аспектом Огонь/Жар* зависят от слоя. На Кригале (дневном слое, на который попали персонажи) огонь горит жарче — *урон* от огня увеличен на одну *ступень кубика* (например, эффект от огненной *силы Взрыв* наносит не 2d10, а 2d12 *урона*); на Карасуфре (ночном слое) огонь ослаблен на одну *ступень кубика* (2d8 урона в примере выше). Обычный огонь не горит на Карасуфре в принципе — сохраняются только источники огня, принесённые извне (и они не могут разделяться — если взять, например, ветку из такого костра, она мгновенно погаснет).

Примечание. В этом модуле вы встретите много готовых описаний, но он вовсе не претендует на то, чтобы охватить все мыслимые ситуации — особенно если учесть, что ваши персонажи вовсе не ограничены тесными рамками и могут забрести куда угодно. Потому здесь дана картинка, чтобы вы вдохновились, а ниже перечислены несколько деталей, которые позволят дать чуть более полное описание, чем просто «ну... саванна» или «зелёный и влажный тропический лес».

Дрожащий над камнями нагретый воздух. Стрекот кузнечиков в траве. Звон комаров и жужжание мух. Шелест ветра, гонящего волны по траве. Стада зебр или антилоп, беспечно пасущиеся невдалеке. Описывающий круги в небе орёл. Термитники, похожие на огромные песчаные замки. Чешущийся о дерево носорог. Что-то мелкое, шмыгающее под ногами...

ПЕРВЫЙ ТРОФЕЙ

Эта сцена опциональна, но если ваши игроки заскучали от описаний и разговоров выше, то имеет смысл её вставить.

«Рыбка» плывёт над просторами саванны, которая просто бурлит жизнью. Сверху видны стада антилоп, зебр, буйволов и каких-то вовсе вам незнакомых зверей. Раз внизу спокойно, сознавая свою силу, трусИт похожий на огромный серый валун носорог. Здоровенные, в две ладони длиной, разноцветные стрекозы вьются над палубой; не менее громадные птицы парят в небесах. Кажется, что каждая пядь этого места полна зверей и насекомых...

— Дамбл! Мой багаж! — слышите вы крик Меролена. — Капитан, малый ход! Не упустите!

Вы готовитесь увидеть синего тигра, но вместо этого обнаруживаете за бортом неспешно бредущего зверя, похожего на кабана. Крылья «Рыбки» начинают работать против ветра, а сам корабль снижается — и только сейчас становится видно, насколько этот кабан огромен (со скаковую лошадь, не меньше).

— Какой будет трофей, эх, какой трофей! — приговаривает Меролен, не отрывая глаз от зверя. С дробным перестуком ног по палубе появляется Дамбл, несущий одну из сумок Меролена (если герои уже провели диверсию, то это всё, что осталось).

Меролен тем временем снимает с пояса небольшой деревянный футляр, засовывает туда руку — и жестом фокусника вытягивает оттуда натянутый лук, как минимум вчетверо длиннее своего вместилища. Из сумки на свет извлекается кожаный футляр с завёрнутыми отдельно стрелами. Развернув его не глядя, Меролен одной рукой пробегается по закрывающим наконечники стрел колпачкам, выбирает одну, осторожно освобождает наконечник и накладывает стрелу на тетиву, не отрываясь взглядом от зверя внизу.

— Осторожно, осторожно... — шепчет он, оценивая дистанцию до зверя и скорость движения тени корабля — Есть!

Стрела со свистом уходит в цель. Вы видите, как кабаноподобный монстр раздражённо мотает головой — вряд ли стрела может пробить броню его мышц и сала.

— Капитан, зацепитесь за какое-нибудь дерево — просит Меролен, опуская лук. — Его свалит минуты через три, а я бы хотел получить голову.

Само собой, что за головой будут отправлены рядовые члены команды — то есть персонажи. Корабль, пока он найдёт подходящее дерево для якоря, отнесёт довольно далеко в сторону.

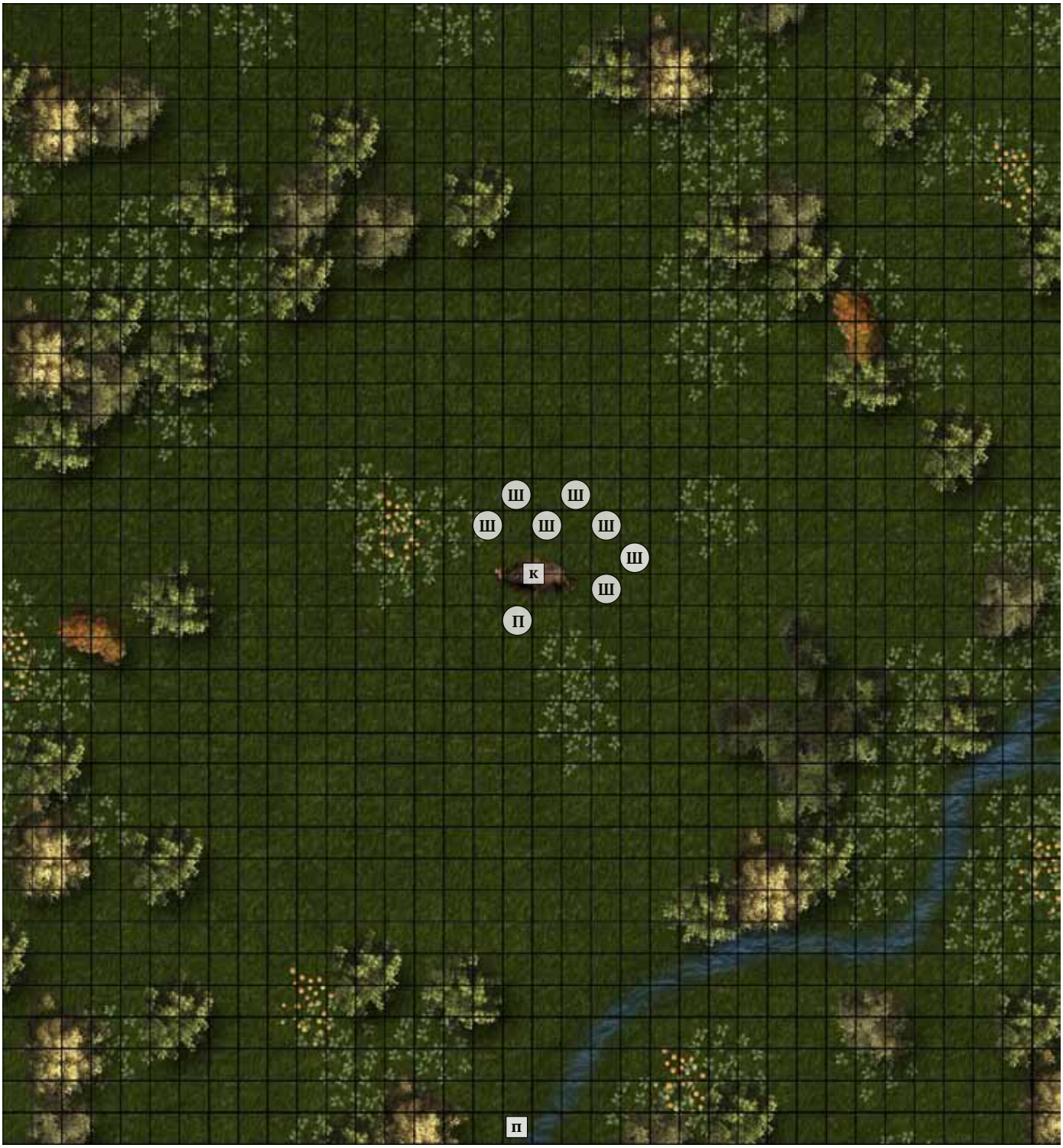
По дороге персонажи столкнутся с проблемой в виде змеиного гнезда. Пусть тот, кто идёт во главе группы, сделает *проверку Внимания* (с −2, если у него нет хотя бы одного из *навыков Выживание* и *Знание (Верхние планы)*; с −4 — если нет ни одного). Если он пройдёт проверку, то заметит опасное место. Иначе зачитайте или переформулируйте этот текст.

Густая трава достигает груди вашим персонажам, но направление на место падения кабана вы держите верно. Заметив неподалёку каменистый участок, где трава ощутимо реже, вы решаете сделать небольшой крюк и радуетесь своей находчивости, когда слышите рядом скрипучий голос:

— Не советую.

Повернувшись, вы видите сидящего на камне небольшого зверька, похожего не то на пятнистую кошку, не то на куницу.

— Что смотришь? — повторяет зверь на вполне различимом торговом планарном. — Не советую. Ты и так расшевелил змей, а сейчас ещё и лезешь прямо к их гнезду. А, ладно...



КАРТА I: ПЕРВЫЙ ТРОФЕЙ.

(Ш) — шакалы (их точное число зависит от количества игроков),
(П) — шакал-проситель;
[п] — место появления персонажей,
[к] — туша кабана.

Он спрыгивает с камня и исчезает в траве. Только сейчас вы понимаете, что-то, что издалека казалось трещинами и неровностями на камнях, оказывается греющимися на солнце змеями — и из расшевелённой вами травы тоже раздаётся шипение...

На самом деле персонажи столкнулись с проситель — духом разумного существа, переродившимся на Звериных землях. Да, большинство местных перерождается в образе животных, пусть и говорящих. Впрочем, далеко не все существа Звериных земель — просители! Например, змеи, с которыми сейчас столкнутся персонажи, вполне обычные...

Персонажи, сами того не зная, забрались в окрестности змеиного гнезда. Почти полсотни раздражённых шумом змей шипят вокруг (видны, понятно, далеко не все). К счастью, змеи не собираются изображать из себя монстров из компьютерных игр и атаковать сразу. К несчастью, змеи грелись не только на камнях, но и в относительно редкой траве. Шуметь и делать резкие движения очень не рекомендуется. Отступать назад лучше по своему же пути и аккуратно глядя под ноги (это потребует проверок *Внимания*, уже без штрафов). Неудача означает, что персонаж не заметил змею (и 2-3 змеи раздражённо нападают, но не будут преследовать персонажа).

Однако эта ситуация не обязана превращаться в сражение! Змей можно отпугнуть — например, если персонаж будет нести источник открытого огня и идти медленно, змеи уберутся с его дороги. То же самое касается любого резкого запаха...

Змеи

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d4 (Ж), *Характер* d6, *Сила* d4, *Выносливость* d4;
Навыки: *Внимание* d12, *Драка* d8;
Шаг: 4; **Защита**: 6; **Стойкость**: 2.
Особенности:
- **Зубы**: *Сила*.
- **Яд**: *Отравляющего типа* (смотри стр. 93 «Дневника авантюриста»). У Дамбла в алхимической лаборатории найдётся противоядие, если доставить укушенного на корабль быстро.
- **Змеиная скорость**: Змеи отличаются исключительной стремительностью. Они могут сбрасывать *карту действия* достоинством 5 или ниже и получать другую, пока им не придёт карта достоинством выше 5.
- **Мелкие**: Каждый, кто атакует змею, получает штраф -2 к проверкам атаки.

Когда персонажи доберутся до туши кабана, они убедятся, что не они одни претендуют на тело. Пара хищных птиц уже уселась на тушу, а вокруг неё собралась небольшая стая шакалов во главе с похожим на шакала зверем, но более крупным, тёмным и со слабым подобием гривы на шее. (На самом деле это тоже местная разновидность шакала, однако он отличается ещё одним — это проситель. Учтите, что разумность вовсе не делает его менее голодным!). При виде персонажей стая рассыпается полукругом и угрожающе рычит.

Персонажи вольны ввязываться в драку (параметры шакалов приведены ниже), однако стоит учесть, что шакалы трусливы и могут быть прогнаны от добычи довольно легко. Громкие угрожающие крики, лязганье оружием, броски камней и прочее при удачной *проверке Запугивания* заставят стаю отступить — сперва назад, за тушу, оставив впереди только просителя, который заговорит:

— Прочь! Уходите! Это наша добыча!

Если персонажи хоть немного поднажмут на просителя (проверки делать тут уже не обязательно), он отступит, а с ним убежит и стая. Учтите, что готовность торговаться шакалы воспримут наоборот, как слабость! Кстати, можно обойтись и без угроз — если сказать, что кабан был отравлен. Проситель знает слово «яд» и уведёт стаю.

Если дело дойдёт до драки (см. прилагающуюся карту), то шакалы будут пытаться использовать своё превосходство в скорости и наваливаться несколькими на одного, используя преимущество, предоставляемое объединением сил. Если несколько шакалов выведено из строя, то стая бежит.

Шакалы

По одному на персонажа, плюс ещё один.
Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d6, *Сила* d6, *Выносливость* d6;
Навыки: *Внимание* d10, *Драка* d6;
Шаг: 8; **Защита**: 5; **Стойкость**: 4.
Особенности:
- **Зубы**: *Сила*+d4.
- **Быстроногие**: Для *бега* используют d10 вместо d6.
- **Вцепиться в глотку**: В случае *подъема* при атаке шакалы автоматически атакуют в наименее бронированную часть тела персонажа.

Шакал-проситель

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d4, *Характер* d6, *Сила* d8, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d8, *Запугивание* d8;
Шаг: 10; **Защита**: 6; **Стойкость**: 6.
Особенности:
- **Зубы**: *Сила*+d4.
- **Быстроногий**: Для *бега* использует d10 вместо d6.
- **Вцепиться в глотку**: В случае *подъема* при атаке шакал автоматически атакует в наименее бронированную часть тела персонажа.

ВСТРЕЧА С МОРТАИ

Далеко внизу под вами проплывает разноцветный ковёр Кригалы, кажущийся с такой высоты почти игрушечным. Саванна сменяется зеленью тропического леса, в котором то и дело блещут серебром разрывы небольших озёр. Те полчаса, которые вы летите по указаниям Нурма, вы не видите никаких признаков жилья — только дикую местность со стадами свободно пасущихся зверей и множество парящих птиц. Огонь в жаровнях пылает жарко и у вас есть время смотреть по сторонам — кстати, вы замечаете что солнце (Нурм назвал его Селерой) за эти полчаса так и не сдвинулось с места. Нурма, впрочем, совсем не заботит вид внизу — он больше вглядывается в небо.

— Ну что? — не выдерживает Фонкин, глядя на Нурма. — Где местные? Может (в его голосе прорезается яд) у них спросить? — гном тычет в сторону описывающих над лесом широкие круги пары орлов.

— Можно и у них... — рассеяно кивает Нурм. — Но лучше... Вот! Курс туда!

Фонкин фыркает, но подчиняется, взяв курс на вполне обычное кучевое облако. Нурм же вполне серьёзно оглядывает себя, отряхивает одежду и встаёт на носу.

— Достопочтенный мортаи!

Примечание. Беседа ниже идёт в предположении, что никто из персонажей не попробует в неё вмешаться. Между тем это вполне возможно. Более того, наличие некоторых персонажей на палубе, например, Казивира из примеров, будет отмечено мортаи. Наличие тифлинга придётся оправдывать — мортаи ещё сильнее уверится, что демоническая кровь не предвещает ничего хорошего.

Нечто похожее на удар грома, пытающийся сказать «Хм!» раскатывается над саванной, когда облако вдруг меняет курс, поплыв навстречу «Летучей рыбке», а в его глубине отчётливо вырисовывается огромное лицо.

— Меня зовут Дыхание жизни, Знакер — слышите вы глубокий грохочущий бас. — А ты хитёр, если смог отличить меня от облаков... Что это за странная птица, на которой ты летишь? Маги с земель двуногих опять придумали что-то новое?

— Этотехнология анемагия! Новоеслово, поступьпрогресса! — вы так и не успеваете заметить, когда Дамбл оказывается на носу рядом с Нурмом.

— Хм... — облачное лицо несколько размывается, и вы видите, как облако начинает пульсировать золотым светом. То ли вам кажется, то ли нет, но внутри него мелькают другие лица. — Это правда, Знакер? Никакой магии?

— Да, Дыхание жизни. — Нурм несколько отодвигает Дамбла, с интересом вглядывающегося в облако — Не могу сказать, что я это понимаю, но никакой магии. И ничего живого — только дерево и металл.

— Странно... Но да, оно не восстало против дрессировщиков, значит оно не живое. Не могу сказать, чтобы мне и моим братьям приходилось встречать такое, Знакер. Но ты ведь хотел что-то спросить?

— Мы ищем синего тигра, достопочтенный. Он прошёл через портал на вершине каменного столба не так давно.

Лицо мортаи снова немного расплывается, но почти сразу собирается вновь.

— Да, ветер помнит его. Такие как он редко приходят с глубоких слоёв... Он ушёл через портал на Брукс, а сейчас, должно быть, уже достиг Карасуфры.

— Могу я попросить тебя указать нам дорогу, Дыхание жизни?

— Это несложно, Знакер. Но зачем этот тигр тебе?

(следует некая пауза)

— Я веду команду охотников.

(Снова следует заминка, сопровождаемая ещё более отчётливой пульсацией золотого света в облаке)

— Ну что же, если это честная охота, то я поверю тебе, Знакер. Просто следуйте за ветром до сросшихся деревьев... Но меня смущает эта деревянная птица! То, в чём нет живого сознания, убивает как огонь — не ради еды, даже не ради забавы, неумолимо... Учти, я со своими братьями буду следить за вами — если вы принесли новое бедствие на Звериные земли...

Лицо не завершает предложения и расплывается, и мортаи застывает на месте, поблёскивая золотым свечением. В ту же секунду налетает лёгкий ветерок, достаточно ровный и отчётливый, чтобы не сбиться с курса. Нурм невозмутимо спускается с мостика и опять принимается обозревать окрестности.

Если вам потребуется менять разговор в процессе, учтите — мортаи это природная сила, могучая, но не слишком осведомлённая об общественных тонкостях. Как существо Верхних планов мортаи с подозрением относится к существам с Нижних. При этом Дыхание жизни миролюбив и без явной провокации не будет наносить вреда персонажам, да и в ход сперва пустит что-то неприятное, но не опасное — хорошим примером недовольства мортаи будет, например, постоянно следующая за персонажем тучка (на пару метров выше), которая будет изливаться дождём прицельно ему на голову. Кстати, не приписывайте мортаи замашки «зелёных» — он живёт в природном мире и охота (и убийство животных) не вызвают у него особых эмоций, но вот бессмысленное убийство (то есть после которого охотник не употребил мяса, не сделал себе сапоги из шкуры жертвы или хотя бы не забрал её как трофей) или глобальные опасности вроде лесного пожара могут весьма разозлить его...

Примерно час полёта — и ветерок доставит вас к новому порталу. На этот раз это пара деревьев — громадных баобабов, некогда, видимо, росших просто неподалёку, но давно уже сросшихся в единое целое, разделяющееся только на высоте в пять-шесть раз больше человеческого роста. И именно там, в развилке лежит густая тень — слишком густая даже для густой кроны. Именно туда и пытается пройти «Летучая рыбка»...

Обратите внимание: сложные манёвры перед порталом — один из лучших моментов для диверсии в отношении груза Меролена, если персонажи согласились на предложение Томаса. Работодатели будут на палубе, там же будут Фонкин (за штурвалом) и Дамбл (озабоченно следящий за движениями крыльев), а манёвры и неизбежные рывки позволят грузу выпасть, если люк «случайно» откроется...

За порталом яркий свет и жара Кригалы сменяется просто тёплом и туманными синевато-серыми сумерками. Влажно. Портальные деревья растут здесь на склоне пологого холма. Сквозь туманную дымку со всех сторон слышен шум листвы и видны громады высоких деревьев; снизу, со стороны не видной отсюда подошвы холма доносится плеск воды — кажется, там течёт река. Низко над горизонтом висит серебристый полумесяц; с противоположной стороны, если оглянуться, над стеной леса виден красноватый краешек садящегося солнца — то есть Селеры.

— Ноктос — сообщает Нурм, глядя на месяц — и, поглядев на лицо Фонкина, считает нужным пояснить. — Мы на Бруксе. Надо подняться повыше...

Сверху вид и впрямь лучше, а лес внизу кажется растущим из белёсого туманного моря с редкими островами холмов. Нурм, впрочем, вглядывается в проступающую через туман реку, а потом долго смотрит на горизонт.

— Это приток Океануса — наконец, говорит он — Я знаю это место. Здесь близко есть портал на Карасуфру — он машет рукой в сторону месяца — Туда, вдоль реки.

ВТОРОЙ ТРОФЕЙ

Как и с первым трофеем, эта сцена необязательна. Смотрите на время игры и желание игроков действовать активно.

На этот раз бредущего вдоль реки зверя замечает Томас. Кабан, которого Меролен подстрелил на первом слое, был громаден, но тот, который пьёт из реки внизу — просто чудовищен. На крупного носорога размерами он, возможно, и не потянет, но вот лошадь-тяжеловоза по размерам обставит точно.

Вы видите, как загораются глаза Томаса, он вихрем кидается к палубной надстройке и появляется снова, с арбалетом в руках, увешанным какими-то хитрыми устройствами.

— Фонкин! — кричит Томас, глядя в какую-то трубочку со стёклами, приделанную к арбалету. — Сбавь ход! Меролен, моя очередь получать трофеи!

Перекинув сигару в другой угол рта, Томас поджигает приделанную к стреле трубку, а потом нажимает на спуск. С визгом и шлейфом дыма стрела уходит вниз, откуда доносится грохот и яростный визг. Перегнувшись через борт вы видите, как кабан катается в грязи, чтобы сбить пламя. Томас тем временем перезаряжает арбалет, накручивая что-то на очередную стрелу.

— Какой трофей будет, а? Эгей, кто за мной?! Плачу по драхме Механуса каждому, кто примет участие!

Тем временем вы видите, как кабан, пусть и отставая от корабля, бежит за «Ласточкой», и в мелких глазках горит мстительность. Увы, скорость корабля и туман сильно мешают стрельбе — впрочем, Томас явно готовится выскочить, как только корабль найдёт удобное место для швартовки...

Обещание насчёт оплаты Томас выполнит — правда, только если кабан будет добыт. Если персонажи последуют за ним, им придётся ощутить что такое, когда на тебя несётся полтонны разъярённой свинины...

Битва с кабаном будет происходить на берегу реки (хотя бы потому, что «Летучей рыбке» удобнее будет цепляться за деревья на самом краю леса). Берег частично скрыт густыми зарослями и полностью затянут туманом (помните о модификаторе −1 за тусклое освещение, а также возможные модификаторы за плохую видимость из-за кустов). Часть берега также топкая грязь — кабану, в силу размеров, это глубоко безразлично, а вот существо человеческих размеров такие условия задержат...

Гигантский кабан

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка*d4(Ж), *Характер* d6, *Сила* d8, *Выносливость* d10;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6, *Маскировка* d6;
Шаг: 5; **Защита**: 5; **Стойкость**: 9.
Особенности:

♦ **Ярость**: Когда кабан получает *рану*, то впадает в ярость, получая +2 к проверкам *Драки*, *Силы* и к *Стойкости*, но −2 к *Защите*. Этот эффект также отменяет обычные штрафы за *ранения*.

♦ **Натиск**: если кабан проходит хотя бы 6 *клеток* перед атакой (по прямой), он получает +4 к *урону*.

♦ **Клыки**: *Сила*+d4.

Хитрые персонажи могут попробовать просто забраться на дерево или расстрелять кабана с палубы «Рыбки», но учтите, что кабан может свалить дерево (проверка *Силы* кабана с −2 расшатает дерево, с −4 — сломает). Также шум битвы и запах крови привлекает желающих поживиться. Когда кабан будет убит или получит две *раны*, возле берега появляется крупный крокодил. (Персонажи наверху — например, на палубе «Рыбки» — могут заметить его *проверкой Внимания*, занятые внизу — скорее всего нет, если у них нет *черт* вроде *Шестого чувства*). Крокодил лежит в воде и ждёт, когда куча мяса рухнет наземь, чтобы попробовать утащить её в воду (Томас, понятное дело, будет не в восторге!), но если кто-то решит пробежаться по воде, уходя от кабана...

Крокодил

Характеристики: *Ловкость* d4, *Смекалка*d4(Ж), *Характер* d6, *Сила* d10, *Выносливость* d10;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d8, *Плавание* d8;
Шаг: 3; **Защита**: 6; **Стойкость**: 9 (2).
Особенности:

♦ **Броня +2**: Плотная кожа.

♦ **Водный**: *Шаг* 5 в воде.

♦ **Укус**: *Сила*+d6.

♦ **Вращение**: Челюсти крокодилов сильны, но они не любят раскусывать кости. Вместо этого их пасти устроены так, чтобы крокодил, вращаясь в воде вокруг своей оси, отрывал куски от жертвы. Если цель атакована с *подъёмом*, то крокодил наносит дополнительные 2d4 *урона* за счёт подобного эффекта.

Получен ли трофей или вы пропустили этот эпизод, Нурм приведёт вас к порталу:

На этот раз это дерево — могучий древесный великан, столь огромный, что в переплетении его корней скопилась земля, из которой растут новые деревца. Точнее сказать, это ствол дерева — великан давно умер и высох, оставив лишь пустой ствол с зияющими насквозь дырами. Одна из таких прорех на самом верху кажется тёмной — слишком тёмной для обычной дыры...

КАРАСУФРА, ♦ ТРЕТИЙ СЛОЙ ♦

За порталом оказывается темнота и прохлада — лунная ночь, но после сумерек Брукса сперва вам кажется, что вы нырнули во тьму. И сразу же палуба уходит у вас из-под ног, и под крик Фонкина «Держи ровно!!!» вы еле удерживаетесь на ногах. С хлопаньем механических крыльев корабль кое-как выравнивается, и только тогда становится ясна причина — огни жаровен резко сошли на нет и еле-еле тлеют, отчего становится ещё заметнее царящая вокруг темнота.

Полная луна — Ноктос, как называл её Нурм — висит в небе в окружении бесчисленных звёзд. Тёмные силуэты древесных великанов, уходящих вверх на десятки, а то и сотни метров закрывают обзор вокруг, несмотря на то, что сухое дерево с порталом на этом слое стоит на пригорке. Ароматы летней ночи витают в воздухе, и слышно, как кто-то шуршит в траве внизу, ухает в листве, прыгает с ветки на ветку... Третий слой Звериных земель столь же полон жизни, как и прочие.

— Ну всё, приехали — ворчит Фонкин, возясь у штурвала. — Подъёмной силы никакой, заводи якорь! Дальше пешком.

Проходит минут десять, прежде чем вам удаётся надёжно пришвартовать корабль к громадной ветви сухого дерева, метрах в двадцати ниже портала и примерно в восьми над землёй.

Обратите внимание, что всё дальнейшее будет происходить в условиях Карасуфры — то есть огни (вероятно, основной источник света для персонажей) не горят, а освещение ночное.

Несколько ярких деталей для Карасуфры, как выше для Кригалы:

Шорохи в кустах. Горящие глаза на деревьях. Отчаянный визг кого-то мелкого и хлопанье крыльев где-то близко. Призрачный свет луны, пробивающийся сверху, сквозь прорехи в листве. Танец светлячков среди деревьев. Блеск капель росы на натянутой между стволами паутине, невидимой в лунном свете. Сыплющиеся с дерева за ворот персонажу куски отмершей коры, когда кто-то далеко вверху прыгает с ветки на ветку. Ясное ночное небо с громадными звёздами, видное вверху, где нет деревьев.

— Ну что, время вскрывать карты? — самодовольно фыркает Томас, стоя у надстройки и пытаясь прикурить сигару от еле тлеющей жаровни. Пф... Пф... Да что такое, провались оно в Баатор?! Оно вообще будет загораться?!

— Нет — спокойно отвечает Нурм, глядя в лес.

Взглянув на гитзерая и убедившись, что он не издевается, Томас с ворчанием отбрасывает сигару.

— Ладно. Помогите спустить!

Ящик из трюма оказывается на редкость тяжёлым — теперь вы понимаете, почему пыхтели и ругались бариауры при погрузке. Земли он касается с лязгом.

— Целая уйма денег, но оно того стоит — торжественно объявляет Томас. — Не только твои друзья, Меролен, интересуются достижениями ремесленников Механуса. Встречайте идеальных гончих, та-дам!

Передняя стенка ящика падает, выпуская под свет Ноктоса тройку блестящих металлическими боками собак — или, точнее, похожих на собак механизмов. Даже в темноте видно, как вращаются в прорезях корпусов зубчатые колёса и ходят какие-то детали. Собаки, однако, выходят вперёд совсем как настоящие. Одна даже поднимает голову и механически щёлкает на луну.

— Все качества настоящих охотничьих собак, плюс прочность металла, а ещё они не удирают от тебя на Звериных землях — Томас хлопает одну из собак по железному боку. — Ну, что противопоставишь?

— Умение — отзывается Меролен, вновь доставая лук из его странного хранилища. — И мне потребуются люди, чтобы притащить тушу к кораблю, когда я добуду тигра. Нурм?

— Порталов глубже не будет — отзывается гитзерай — Жду тут.

— Ладно. А вы? — Меролен смотрит на ваших персонажей.

— Ещё чего, баронет — фыркает Томас — Они выберут сторону победителя! Спускайтесь сюда и мы посмотрим на Страну счастливой охоты!

Герои могут отправиться как с Томасом, так и с Мероленом. (Оба они хотят получить помощников и носильщиков; в случае чего Фонкин напомнит героям, что это часть их обязанностей). Герои могут разделиться — но исключительно для удобства ведущего рекомендуем вам подтолкнуть их всех выступать на одной стороне — когда кто-то из персонажей сделает выбор, тот наниматель, не в пользу которого он сделан, решит уйти от корабля в одиночку.

Некоторое время персонажи идут по тёмному лесу следом за нанимателем. (Если за Мероленом, то без света; Сенсат ориентируется на своё отточенное чутьё и слух; если за Томасом, то тот пустит лязгающих собак вперёд, а сам, ругаясь, смажет факел каким-то алхимическими составом, после чего он выдаст шипящее и зеленоватое, но всё-таки пламя).

Так или иначе, через некоторое время персонаж, идущий крайним справа (определите случайно), увидит синего тигра.

Вы бредёте по ночному лесу, пытаясь вглядываться в темноту между стволами, когда резко ощущаете чей-то взгляд. Повернувшись, вы видите исчезающую между деревьев синеватую тень крупной кошки. Вы видели её только долю секунды, но почему-то совершенно не сомневаетесь, что это тот самый синий тигр, за которым идёт охота.

Первая погоня: через лес за синим тигром

Персонажи (и собаки Томаса, если они есть) кидаются в погоню за синим тигром, так что этот эпизод играется по правилам стандартной *погони*, за одним исключением. Синий тигр постоянно находится на границе зрения персонажей, плохо виден через подлесок или по иным причинам не виден вплотную. Постарайтесь создать ощущение лунной тени, убегающей через лес. Если персонажи наносят удачную атаку по тигру, которая должна его убить, тот просто пропадает (так как он плохо виден, то невозможно сказать, свалился он с лап или просто рассыпался лесным мусором), а потом появляется на границе видимости снова. На самом деле всё это — иллюзия. Бегущий синий тигр — обманка, которую вызывает настоящий синий тигр (остающийся невидимым) с помощью *силы Призыв союзника* (в царстве владычицы кошек — ваши персонажи познакомятся с ней чуть позже — синий тигр может применять её на *легендарном уровне*, используя *способность Двойник*; это — как и возможность синего тигра применять *Невидимость* — особенность этого места).

Тигр-проситель

Делает проверки как *дикая карта*, но на деле является *статистом*.

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d8, *Характер* d8, *Сила* d10, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6, *Колдовство* d8, *Маскировка* d6;
Шаг: 8; **Защита**: 6; **Стойкость**: 8.
Особенности:

- **Клыки и когти**: *Сила*+d6.
- **Кошачье зрение**: Тигры игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до −2)
- **Магия**: Тигр имеет 10 *пунктов силы*, которые может использовать для применения *сил Ослепление* (рой насекомых, лезущих в глаза) и *Путы* (оплетающие ноги персонажей корни и лозы).

В конце погони тигр исчезнет, а персонажи вылетят на берег довольно широкой реки. Тигра в блестящей под светом Ноктоса воде не видно, кусты на другом берегу шевелятся, но скорее всего это ветер...

Способ перебраться через реку придётся искать некоторое время, однако отыскав переправу (решайте сами, будет это упавшее дерево, отмели или что-либо ещё), либо переправившись вплавь/соорудив плот (при этом персонажей снесёт довольно сильно в сторону) персонажи с *навыком Выслеживание* быстро натолкнутся на отчётливые тигриные следы (если среди персонажей нет следопытов, в одиночку по следу им пройти не удастся, однако Меролен или Томас в любом случае способны прочитать след).

Путь по следам будет не слишком долгим...

И тут древесные стволы расходятся в стороны, выпуская вас на громадную поляну, под свет Ноктоса. Сперва вы даже не понимаете, почему ваш охотник резко останавливается... А потом видите, что далеко не все горящие вокруг точки — это звёзды. Словно на картинке-загадке «найди контур» всё больше крупных кошек становится видно в кустах вокруг поляны — вот блеснули глаза пантеры, вот тигр, вот вообще неизвестный вам зверь с длинными клыками... Сзади раздаётся тихий шорох, подсказывающий, что путь к отступлению у вас отрезан — но чутьё подсказывает, что сейчас лучше не делать резких движений.

Вокруг поляны сидит не меньше двух десятков крупных кошек. Надеемся, что у ваших игроков хватит ума не пытаться начинать драку в таких условиях — в противном случае персонажи будут разодраны в клочья в считанные секунды.

— А, охотничья партия... — слышите вы и только сейчас замечаете женщину, непринуждённо лежащую на толстой ветке дерева на дальнем краю поляны. Под рукой у неё лежит и время от времени блаженно жмурится, когда рука женщины рассеянно чешет его за ухом, уже знакомый вам синий тигр, в лунном свете кажущийся почти белым. Выражение морды у него почти совсем человеческое. А вот глаза у женщины нечеловеческие. Совсем. Даже с этого края поляны видно зелёное мерцание в них.

— Вижу, вы уже познакомились с Пушком. Ну, значит добро пожаловать на большую охоту... — женщина зевает, блеснув в лунном свете явно нечеловеческим набором зубов, и вдруг резко прыгает на ветку выше, улёгшись там с грацией опытной акробатки.

— Мы устраиваем её каждый раз, когда на Кригале открывается портал — говорит она сверху. — Всякий раз находятся те, кто хочет поохотиться на редкого зверя... У вас есть время, пока Пушок прилизывается. Если вы доберётесь до своей странной штуки, мы вас не тронем. Правда, Пушок? — владычица кошек свешивается вниз, словно все её суставы резиновые, и чешет за ухом синего тигра, который смотрит на вас и демонстративно медленно принимается вылизывать правую лапу. Дыхание и шорох за вашими спинами говорит, что проход открыт.

— Добро пожаловать в Страну счастливой охоты! — слышите вы голос владычицы кошек.

ВТОРАЯ ПОГОНЯ: В ШКУРЕ ЖЕРТВЫ

Теперь персонажи поменялись местами с добычей. У них есть немного времени, чтобы оторваться. На самом деле, если игроки придумают что-то интересное, они могут и вовсе сбить погоню со следа (тогда переходите к сцене с рекой), но это потребует чего-то по настоящему хитрого — не забывайте, вам придётся уходить от стаи отлично видящих в темноте кошек в их родном лесу (более того, как минимум часть животных — разумные просители, которых не собьёшь с толку примитивными трюками). Можно, например, отбежать за пределы видимости (и ясной слышимости) с поляны и попробовать забраться на дерево повыше, чтобы переждать погоню, но такое действие надо доводить до конца — не оставить ясных следов под деревом и не забыть замаскировать свой запах — крупные кошки это не охотничьи псы, но обоняние у них лучше человеческого. В противном случае персонажи столкнутся с тем, что крупные кошки отлично лазают по деревьям...

Попытка занять где-нибудь оборону — тоже не лучшая мысль (особенно с учётом того, что кошки могут атаковать откуда угодно, в том числе и сверху, а огонь на Карасуфре не горит).

Самый простой вариант решения — бежать по лесу как можно быстрее, со светом (потому что без света бежать не получится — свет Ноктоса, конечно, пробивается сверху, но персонажи без ночного зрения, пытающиеся бежать по лесу, быстро узнают, сколько тут корней и предательских неровностей) гарантирует самое быстрое удаление, но недостаточное — свет в лесу виден далеко, так что охота настигнет персонажей ещё до реки.

В большинстве случаев, что бы они ни придумали, персонажам придётся уходить от погони по ночному лесу. Используйте стандартные правила *погони* (ниже приведены параметры кошек, которые преследуют персонажей; учтите, что это только часть охотничьей группы). Кошки предпочитают не загонять добычу, а догонять её короткими рывками или атаковать из засады, потому если персонажи сумеют пробежать 5 раундов и не быть растерзанными, то эта группа отстанет.

ЕСЛИ ЧЕЛОВЕК РЕШИЛ УБИТЬ ТИГРА, ЭТО ЗОВЕТСЯ СПОРТОМ; А ЕСЛИ ТИГР РЕШИЛ УБИТЬ ЧЕЛОВЕКА, ЭТО ЗОВЕТСЯ КРОВОЖАДНОСТЬЮ.

— ДЖОРДЖ БЕРНАРД ШОУ.

Лев

В погоне учавствуют два льва.

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d6, *Характер* d10, *Сила* d12, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6;
Шаг: 8; **Защита**: 6; **Стойкость**: 8.
Особенности:

- **Клыки и когти**: *Сила*+d6.
- **Кошачье зрение**: Львы игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до −2)
- **Звериная ярость**: Две атаки в раунд без штрафов.
- **Наскок**: Львы часто атакуют с разбега. Они могут прыгнуть на 1d6 *клеток* как часть атаки, чтобы получить +4 к атаке и урону, обрушиваясь на врага. Их *Защита* при этом получает −2 до их следующего действия.

Леопард

Три или более — кошек должно быть в полтора-два раза больше, чем персонажей, включая и Томаса с Мероленом, если они бегут с героями.

Характеристики: *Ловкость* d10, *Смекалка* d6, *Характер* d8, *Сила* d8, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d8, *Драка* d6, *Маскировка* d10;
Шаг: 8; **Защита**: 6; **Стойкость**: 7.
Особенности:

- **Клыки и когти**: *Сила*+d6.
- **Кошачье зрение**: Леопарды игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до −2)
- **Быстроногость**: Леопарды использую для *бега кубик* 1d10.

Тигр-проситель

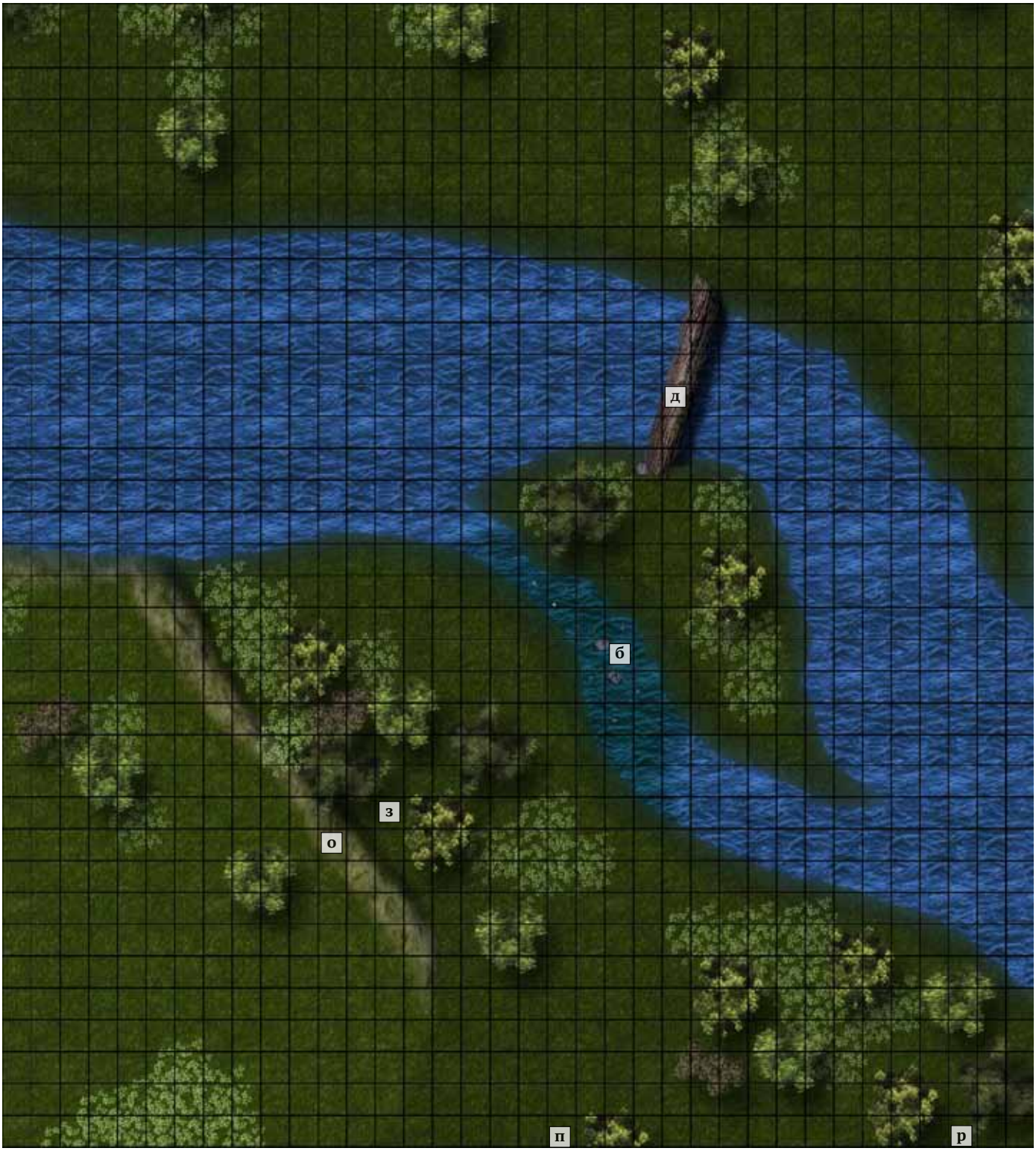
Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d8, *Характер* d8, *Сила* d10, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6, *Колдовство* d8, *Маскировка* d6;
Шаг: 8; **Защита**: 6; **Стойкость**: 8.
Особенности:

- **Клыки и когти**: *Сила*+d6.
- **Кошачье зрение**: Тигры игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до −2)
- **Магия**: Тигр имеет 10 *пунктов силы*, которые может использовать для применения *сил Ослепление* (рой насекомых, лезущих в глаза) и *Путы* (оплетающие ноги персонажей корни и лозы).

Саблезубый тигр

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d6, *Характер* d10, *Сила* d12, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d8, *Драка* d8, *Запугивание* d8;
Шаг: 8; **Защита**: 6; **Стойкость**: 9.
Особенности:

- **Клыки и когти**: *Сила*+d8, ББ 1.
- **Кошачье зрение**: Саблезубый тигр игнорируют штрафы за тусклое освещение и темноту (до −2).



КАРТА 2: РЕКА.

п — здесь появляются персонажи и отсюда же прибывает погоня,
б — брод,
р — здесь появляется Томас или Меролен,
з — засада леопардов,
о — обрыв высотой 7 м (20 футов),
д — упавшее дерево.

РЕКА

Спасшиеся персонажи выбегут к реке. Так как кошки не любят воды, другой берег обеспечит как минимум хорошую фору, если не вовсе спасение от погони. Тёмной водой с камнями помечен брод; лежащий поперёк реки ствол на самом деле принадлежит огромному дереву, рухнувшему с острова достаточно давно (ветви не показаны). Однако кроме самой погони персонажей ожидает несколько проблем.

- Вода в реке ледяная, а течение довольно быстрое. Идущий вброд персонаж считает одну *клетку* за две, и должен делать проверку *Ловкости*, чтобы не упасть.
- Что ещё неприятнее, ствол дерева скользкий от брызг и неровный. Двигаться по нему можно или надёжно — улегшись на дерево, обхватив его руками и ногами и медленно ползя вперёд — тогда одна *клетка* считается как 4, или быстро — аккуратно идя по стволу, раскинув руки — тогда *клетка* считается за две, а персонаж должен сделать проверку *Ловкости* каждый ход такого движения. Наконец, ствол ещё и основательно подгнил, потому только один персонаж одновременно может идти по дереву, о чём оно предупредит недвусмысленным хрустом. Это скорее всего означает, что персонажи будут вынуждены держать оборону у дерева, пока часть из них переправляется.
- Зато, если персонажи захотят, они могут столкнуть ствол дерева с другой стороны в воду. Это непросто, потому что он основательно врос в землю, но реально. Проверка *Силы сложности* 8 (не забывайте, что персонажи могут помогать на проверках друг другу — смотри правила по *совместным* и *групповым проверкам* на стр. 67 «Дневника авантюриста») позволит сделать это с шумом и плеском; впрочем, сломать дерево можно просто попрыгав на нём вдвоём, если вы ничего не имеете против купания в холодной воде — но сломать это несколько не то, что окончательно испортить переправу — пока течение не оттащило сломанные части достаточно далеко, преследующие кошки и опоздавшие персонажи могут прыгать с обломка на обломок…

Если персонажи оказываются тут, не сбросив с хвоста погоню, то их поджидает засада — на деревьях у брода прячутся два леопарда (один, если у вас три игрока и меньше). Они получают +2 к проверкам *Маскировки* за укрытие и +2 за темноту, так что заведомо не обнаруживаются персонажами, если те не оглядываются по сторонам специально. Ситуация усугубляется приближением погони — после двух первых раундов каждый ход из-за нижнего края карты будут прибывать по леопарду и какой-то из более крупных кошек (Можете ограничить число кошек на карте количеством персонажей, если дело плохо — например, основные бойцы вашей группы ранены. Также в подобной ситуации можно выпускать кошек по одной).

В любом случае, когда первый из персонажей достигает середины островка, вы услышите шум, будто кто-то бежит через подлесок, не разбирая дороги. В следующий раунд из-за нижнего правого края карты выскочит второй из нанимателей (Меролен если вы сопровождали Томаса, и наоборот). Выглядит он неважно. Основного оружия при нём нет (хотя остаётся кинжал на поясе), одежда порвана, а когда он приблизится, будут видны следы когтей на плече и боку. Томас, понятное дело, будет без своих металлических зверей. Тем не менее, беглец несёт источник света — у Томаса это факел, шипящий и плюющийся какой-то алхимией, но исхитряющийся гореть на Кригале, у Меролена — застеклённый фонарь, в котором вместо огня мечутся крупные светлячки. При виде вас беглец прибавляет хода и машет своим источником света. (Кстати, если персонажи оторвались от погони, то теперь она идёт за ними — начинайте отсчёт двух раундов с момента появления беглеца). Помогать ему или не помогать — решать вам…

С Томасом, правда, может возникнуть следующая проблема. Идеология Берущих имеет и обратную сторону — Томас спокойно сделает что-то по праву более сильного, но вот безвозмездную помощь не станет принимать. Всё должно быть оплачено, помните? Потому даже за протянутую руку Томас не схватится, пока не спросит «Сколько?». При всех своих недостатках Томас высоко ценит свою жизнь и будет с персонажами честен — он предлагает отдать героям одну из своих мануфактур (и исполнит своё обещание, хотя если персонажи не выторговали себе хорошие условия, будет считать себя вправе потом обмануть их в мелочах). Так или иначе, герои должны быть готовы быстро провести переговоры (немного не то, что ожидаешь от человека в такой ситуации, верно?).

Если персонажам удастся перебраться на другой берег и разрушить переправу, они могут считать себя счастливчиками — самое время, хлюпая сапогами и ёжась в мокрой одежде, добраться до «Летучей рыбки». Обход слишком долгий и добыча упущена — кошки это понимают. Если они оставили проход за собой, то их ждёт засада в финале. Под руководством синего тигра кошки занимают позиции вокруг дерева, на которое приземлилась «Рыбка», и ждут. Количество кошек в засаде равно количеству персонажей (все леопарды) плюс синий тигр (тигр-проситель, *дикая карта* с теми-же параметрами, что и на стр. 19). Сделайте проверку *Внимания* оставшихся наверху персонажей ведущего — если они заметили засаду, то будут кричать сверху и пытаться вас предупредить — если заметят вас, само собой. (Бонусы кошек за темноту и укрытие можете не учитывать — это компенсируется тем, что они должны подойти к дереву, плюс маскируются они от взгляда с земли, а не сверху). С корабля персонажам могут скинуть верёвочную лестницу, но вот как они будут пробираться к кораблю — уже их проблема…

Наконец, группа (надеюсь) окажется в безопасности. Впрочем, Нурм, услышав рассказ о том, что произошло, нахмурится и пробормочет:

— Значит, будет и третья...

На самом деле он полагается на Правило троек — распространённую среди путешественников по планам веру, что важные вещи встречаются (или случаются) трижды. В двух погонях вы уже участвовали, третью, по его мнению, вам ещё предстоит пережить.

Уход со звериных земель

«Рыбка» бодро идёт над просторами Кригалы, когда стоящий за штурвалом Фонкин вдруг выдаёт что-то длинное на гномьем, после чего начинает лихорадочно крутить штурвал и кричит

— Нурм! Нурм, беги сюда!

Вы едва не падаете, когда корабль резко наклоняется при повороте.

— Это ещё что? Так и должно быть? — вопрошает Фонкин, тыча рукой куда-то в пространство. Приглядевшись, вы видите на горизонте косматую тучу, которая явственно растёт в размерах прямо у вас на глазах и при этом идёт наперерез курсу «Летучей рыбки».

— Нет — лаконично отзывается Нурм. — Думаю, это Дыхание жизни. Кто-нибудь остановил собак Томаса?

— О, карманы Гарла! — Фонкин всплёскивает руками и на секунду становится донельзя похож на своего неугомонного племянника — Дамбл! Дамбл! Бросай всё, беги к пружине! Запусти крылья на самую полную мощность, слышишь?! Кочегары, не спать! Будем ловить высоту с нужным ветром!

— Бесполезно — меланхолично замечает Нурм.

— Ветер — дело мортаи.

Словно подтверждая его слова, налетевший порыв ветра заставляет корабль жалобно скрипнуть. Вспухающая на горизонте туча освещается снизу вспышкой молнии и до вас доносит отдалённый громовой раскат.

Следующие несколько минут «Рыбка» отчаянно борется с ветром, рыская то вправо, то влево, выискивая потоки воздуха, в которых можно продвигаться вперёд. Несмотря на все манёвры, ход летучего корабля явно замедляется. Страшно сосредоточенный Фонкин крутит штурвал и только один раз издаёт победный клич — когда на горизонте появляется знакомая скала-палец с порталом, но преждевременно — уже видно, что туча всё-таки догонит вас до того, как вы окажетесь у портала. Клубящиеся облака занимают сейчас полнеба, кругом ощутимо темнеет. Судя по тому, что механические крылья принимаются хлопать ещё более отчаянно и с каким-то нехорошим дребезжащим звуком, Дамбл внизу тоже чувствует напряжение момента.

— Птицы! — вы первый раз слышите, как кричит Нурм. Взглянув куда он указывает, вы видите быстро приближающиеся тёмные точки на фоне подсвеченных сверканием молний туч.

Третья погоня: Птичья стая

Смотрите карту «Летучей рыбки» — этот бой произойдёт на её палубе. Игроки могут указать позиции своих персонажей на палубе где им будет угодно. Персонажи ведущего тоже примут участие в действии — Фонкин находится у штурвала; если Меролен или Томас добрались до «Рыбки», то они тоже принимают участие в обороне (их параметры есть в Приложении 1). Нурм после крика «Птицы!» отступает под защиту надстройки — он может выскочить оттуда, чтобы помочь персонажам (ухватить падающего или бросить верёвку почти сорвавшемуся, например), но он не воин.

Этот бой совмещён со стандартным *преследованием*. Стая атакует по его правилам (считая выбор количества карт), хотя результат всего-навсего означает, на какой дистанции появляются птицы относительно «Рыбки» на начало хода (их дистанция полёта всё равно даёт им возможность сближаться и атаковать когтями и клювом). Карта Фонкина означает проблемы, с которыми столкнётся «Рыбка» (см. ниже). В конце каждого хода стая проносится мимо и заходит на новый виток — то есть позиция птиц каждый ход меняется (кроме вцепившихся птиц — см. в их описании).

Главная проблема для ваших героев — основной целью птиц являются не они, а сама «Летучая рыбка». К счастью для них, птицы не понимают главной уязвимости «Рыбки» и не пытаются разорвать сам воздушный шар, но у них (или у направившего их Дыхания жизни) достаточно ума, чтобы понять важность канатов, которые держат корабль под ним. Птицы должны делать броски атаки, чтобы попасть на лету по канатам (*Защита* канатов считается равной 4 из-за того, что птицы атакуют их на большой скорости, а корабль не стоит на месте). Прочность канатов — 5. (Канат, получивший 9 очков урона лопается сразу же, 5 и более — только на следующий раунд. Персонаж, оказавшийся рядом может предпринять отчаянные действия, вроде попытки наложить вре-

менный сплесень на трос с помощью проверки *Судовождения*, или если это ему ничего не говорит — просто вцепиться в края троса). Если порваны все канаты на одной стороне, то «Рыбка» опрокидывается. Если порвано более 5 канатов, остальные не выдерживают. (Подсказка ведущему — птицы не знают таких тонкостей и атакуют тросы бессистемно; заодно они отвлекаются и на персонажей).

Эффекты осложнений для «Рыбки»

Катастрофа — с оглушительным грохотом небо рядом с кораблём разрывает молния. Все персонажи делают проверку *Выносливости* или оказываются в *шоке*; сверх того, все, у кого в руках металлические предметы размером с кинжал, получают 1d6 урона; кто одет в металлические доспехи, держит в руках металлические предметы побольше или стоит на железной части палубы получают 2d6 урона. Наконец, в этот раунд персонажи не могут общаться между собой, так как временно оглохли.

Серьёзное препятствие — мощный порыв ветра раскачивает и встряхивает корабль. Все, кто стоит на ногах и не имеет рядом тросов или чего-то подобного, во что можно вцепиться, делают проверку *Ловкости* с –2 или сдвигаются на две *клетки* в случайном направлении (бросайте 1d8 если играете на расчерченном на клетки поле или 1d12, если на специальном ландшафте) и падают с ног. Если их выносит за пределы корабля, они могут остановиться, вцепившись в борт (без бросков), но это означает, что они теряют всё, что было у них на этот момент в руках. И да, повиснув на руках они будут просто замечательной целью для птиц...

Небольшое препятствие — порыв ветра накреняет корабль, так что какое-то время палуба сильно наклонена. Случайно выберите борт — наклон идёт в его сторону. Все, кто стоит рядом с горящими жаровнями со стороны этого борта, получают 1d8 урона огнём и проверяют, не загорелись ли они (смотри правила по *возгоранию* на стр. 92 «Дневника авантюриста»). Движение в сторону поднятого борта в этот раунд идёт по двойной «цене». Если кто-то спешно чинил канаты на опустившейся стороне, они рвутся снова.

Помехи — порыв ветра коротко встряхивает корабль. Все, кто не стоит рядом с тросами, стенами или чем-то, за что можно уцепиться, проходят проверку *Ловкости* или падают.

Ястреб

Восемь птиц.

Характеристики: *Ловкость* d10, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d10, *Сила* d4, *Выносливость* d6;
Навыки: *Внимание* d10, *Драка* d8;
Шаг: 2 (на земле) 20 (в воздухе); **Защита**: 6;
Стойкость: 3.
Особенности:

♦ **Клюв и когти**: *Сила*+d6.

♦ **Пикирование:** Если ястреб может пролететь как минимум 10 *клеток* по прямой в ход перед атакой, то он атакует с уроном *Сила*+d8.

♦ **А-а-а!!! Мои глаза!** Если ястреб атакует с *подъёмом*, то он может вцепиться в лицо жертвы и начать клевать. Пока ястреба не скинули, жертва получает штраф –4 ко всем броскам. Она может сорвать с лица ястреба *встречной проверкой Силы*, но пока ястреб вцепился в лицо, он получает +2 к прверкам атаки и +2 к урону против жертвы. Если кто-то пытается атаковать клюющего лицо ястреба, то должен атаковать с *подъёмом* — иначе он попадает по жертве! Если жертва получает *увечье* в результате атаки ястреба в этом состоянии, то это всегда потеря глаза.

Гигантский ястреб

Две птицы с размахом крыльев в добрых четыре метра.

Характеристики: *Ловкость* d10, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d10, *Сила* d10, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d10, *Драка* d8;
Шаг: 4 (на земле) 20 (в воздухе); **Защита**: 6;
Стойкость: 7.
Особенности:

♦ **Клюв и когти**: *Сила*+d6.

♦ **Пикирование**: Если ястреб может пролететь как минимум 10 клеток по прямой в ход перед атакой, то атакует с уроном *Сила*+d8.

♦ **Цап и в небо**: Если гигантский ястреб атакует с *подъёмом* после пикирования, то он может схватить жертву человеческих и меньших *размеров* и унести в когтях. В этом столкновении ястреб просто хватает жертву и разжимает когти за палубой. Схваченный может стараться освободиться по правилам *захвата*. Кроме того, это как раз тот случай, когда в бой может вмешаться Нурм — один раз он с гитзерайской точностью кидает верёвку падающему. Тот ловит её без проверок, однако потребуется проверка *Лазания*, чтобы забраться на палубу (до той поры герой будет болтаться за бортом на верёвке).

ФИНАЛ

Фонкин спускается по лестнице, на последних ступенях спотыкается и падает. Видно, что напряжение последних нескольких минут сменяется у него полнейшим упадком сил — из него словно вынули стержень.

— Дядюшка! — мимо вас проносится Дамбл.

— Всё... Уф-ф-ф... всё в порядке. Но с меня хватит. Точно хватит. Прав был свояк Скорванн, говорил же — не доведёт меня этот транспорт до добра... Уф-ф-ф... Староват я уже для такого.

С помощью племянника Фонкин поднимается на ноги.

— Всё, клянусь Гарлом! Вернусь в Торговые врата, продам мастерскую, уеду к троюродной сестре. Буду выращивать капусту!

— Но дядюшка...

— А ты молчи! Знал же я, что эти твои клиенты мне ещё аукнутся... Решено, продам «Рыбку»! Да хоть прямо сейчас продам. Вот вы — он поворачивается и тычет пальцем в ваших персонажей — вы хотите её купить? За.. за.. за одну механусскую декадрахму? — Он вдруг разворачивается к племяннику и становится хоть немного похож на себя прежнего — Да перестань ты меня щипать, Дамбл! Твой дядя ещё не выжил из ума! Одна монета сейчас, остальное в рассрочку! И твою долю я трогать не собираюсь — хочешь, оставайся с теми сумасшедшими, которые будут летать на этой штуке, только не говори потом, что дядя тебя не предупреждал!!!

Если персонажи хотят, они могут стать хозяевами «Летучей рыбки» (что будет заверено документами в Торговых вратах, когда герои туда прибудут; собственно, 35% «Рыбки» останутся в собственности Дамбла, который, впрочем, готов остаться на ней в роли механика). Это может послужить началом для целой кампании приключений в дальнейшем — но это уже совсем другая история...

КАРТА 3: «ЛЕТУЧАЯ РЫБКА».

М, Т — Меролен и/или Томас, если они на борту и боеспособны,

Ф — Фонкин;

д — дверь в каюту,
ш — штурвал,
ж — жаровни,
л — люки,
о — опоры канатов.

ПРИЛОЖЕНИЕ I:

♦ ПЕРСОНАЖИ С КОРАБЛЯ ♦

Дамбл Таррен Виллео

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d10, *Характер* d8, *Сила* d4, *Выносливость* d6;
Навыки: *Внимание* d8, *Драка* d6, *Лечение* d6, *Пилотирование* d6, *Провокация* d8, *Ремонт* d8, *Стрельба* d6, *Судовождение* d6;
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 4.

Фонкин «Нюхач» Виллео

Характеристики: *Ловкость* d6, *Смекалка* d8, *Характер* d8, *Сила* d6, *Выносливость* d6;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6, *Пилотирование* d8, *Провокация* d8, *Ремонт* d8, *Стрельба* d6, *Судовождение* d6;
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 4.

Нурм Многословный

Характеристики: *Ловкость* d10, *Смекалка* d8, *Характер* d8, *Сила* d6, *Выносливость* d4;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d8, *Знание (Верхние планы)* d8, *Знание (Нижние планы)* d6, *Стрельба* d6;
Шаг: 6; **Защита**: 6; **Стойкость**: 4.

Баронет Меролен

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d8, *Характер* d6, *Сила* d6, *Выносливость* d6;
Навыки: *Верховая езда* d8, *Внимание* d8, *Драка* d8, *Знание (Верхние планы)* d4, *Плавание* d6, *Стрельба* d6, *Убеждение* d6;
Шаг: 6; **Защита**: 6 (с рапирой — 7); **Стойкость**: 5.
Особенности:
♦ **Меткий стрелок**: Если Меролен не двигался в этом раунде, он получает +2 к проверкам *Стрельбы*.
Оружие: Лук с отравленными стрелами (*урон* 2d6, *дистанция* 12/24/48, яд *удушающего типа*), рапира (*Сила*+d4).

Томас Ткач

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d8, *Характер* d6, *Сила* d8, *Выносливость* d8;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6, *Запугивание* d8, *Знание (законы)* d6, Стрельба d8, *Убеждение* d6;
Шаг: 6; **Защита**: 5; **Стойкость**: 6.
Оружие: Улучшенный арбалет (*урон* 2d6, *дистанция* 15/30/60, ББ 2, 1 действие на перезарядку, в бою в небе арбалет не имеет возможности заряжаться особыми стрелами из-за тряски, но установленный на нём прицел при действии «*прицеливание*» не только даёт +2 к следующему выстрелу, но и убирает штрафы за *дистанцию*), охотничий нож (*Сила*+d4).

Механическая собака

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d6, *Сила* d6, *Выносливость* d6;
Навыки: *Внимание* d6, *Драка* d6;
Шаг: 7; **Защита**: 5; **Стойкость**: 6 (броня 2).
Особенности:
♦ **Укус**: *Сила*+d4.
♦ **Быстроногие**: Для *бега* используют *кубик* d8 вместо d6.
♦ **Механизмы**. Не подвержены страху, болезням и ядам, не получают увеличенный урон от атак в уязвимые места, +2 к выходу из *шока*.

Приложение 2:

♦ Все фракции за две недели ♦

Вот это **Бликер**, унылый бездельник,
Он недоволен, что вокруг понедельник.

А вот суровый **Законник**
Как и положено, заседает во вторник.

Не успев осознать, что сегодня среда
Скрытый уже отвечает «да!»

А дальше нас всех арестует **Черк**
Просто за то, что сегодня четверг.

Анархист постоянно бежит и прячется
У него на неделе седьмая пятница.

А **Знакер** сегодня забил на работу
Он заявил — «нынче будет суббота!»

Сенсат искупался в клубничном варенье
Такое обыденное воскресенье.

А вот бежит **Хаосит**
У неГо Se<odнЯ крИбЛе-Крабле—Бу><~////

Встречает рассвет в мастерской **Богот**
С субботы он враз в понедельник живет.

Со вторника стену ломает **Грузила**
Да, энтропия нехилая сила!

В среду **Берущий** выходит на рынок
Красть между делом шнурки от ботинок

Атар гневно мечет проклятья богам
Он проповедует по четвергам.

Вот **Твердолобый** на плацу маячится
День строевой подготовки — пятница.

А это **Вольный**. Он сам по себе, а не в твоем календаре.
Потому ему
Плевать на ритм и размер, понял?
И не только в субботу.

Пыльный уж сутки сидит без движения
Вот уж кому не нужно воскресенье.

ПРИЛОЖЕНИЕ 3:

♦ ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ ИГРОКОВ ♦

Никандр Вдолгоживущий

Ты, конечно, не очень-то молод, но ум твой остёр как в молодые годы, что прекрасно подтверждается тем, что ты ещё занимаешь это тело! Твоя родина — Амфиполис, где ты преуспел в торговле и после стал жрецом Гермеса, покровителя торговцев и путешественников (а заодно игроков и воров, но кто без греха?). Просто изумительно, насколько большинство людей неамбициозно и как легко обвести это самое большинство вокруг пальца. Говорят, что ловкачи и хитрецы в конце концов получают по заслугам — ну, если так, то тебя вполне устраивают твои заслуги, потому что ты умирал в преклонных годах в собственном особняке, окружённом садом. Но ты бы не был собой, если бы просто поднял лапки перед неизбежным концом — так что, когда Танатос слетел за тобой, ты был достаточно нагл, чтобы показать ему договор между тобой и храмом Зевса, в котором было записано, что ты уплатишь (именно так, а не «должен уплатить!») храму пять топазов через пять лет — и храмовый трапезит приложил к договору ту самую печать, которую храму даровал сам бог-покровитель. Возможно, это остановило железносердного бога, а возможно он понял, что если отдать твою душу, как и положено, Гермесу, твоего покровителя может восхитить твоя наглость. Так что вместо мрачного царства Аида ты попал сюда (пусть и несколько некомфортно) и теперь живёшь в долг — в буквальном смысле. Ну, а как закончится срок, ты придумаешь что-нибудь…

Некоторое время пришлось потратить на то, чтобы освоиться в этом месте, где никто слыхом не слыхал про Амфиполис — но ты, хотя не так уж резв, как раньше, умеешь действовать по обстановке и немало времени проводил в путешествиях. В результате сейчас ты, как в старые добрые времена, ищешь место для обретения стартового капитала и попутно учишься наносить порталы, с которыми так носятся местные, на карты…

Ранг: *Новичок;*
Характеристики:
Сила d4, *Ловкость* d6, *Характер* d8,
Смекалка d8, *Выносливость* d4;
Навыки:
Азартные игры d6,
Вера d8,
Верховая езда d6,
Внимание d6,
Драка d6,
Знание (законы) d4,
Знание (картография) d6,
Лечение d6,
Провокация d6,
Судовождение d4,
Убеждение d6;
Шаг: 5, **Стойкость:** 4 (5 с бронёй),
Защита: 5 (6 с посохом), **Харизма**: 0, **ПС**: 10.
Изъяны:
♦ **Старость**.
♦ **Кодекс Гермеса**: Как верный служитель Гермеса, ты должен избегать следующих поступков:
- Малые грехи — быть уличённым во лжи, быть обворованным, исказить знание о путях и дорогах.
- Крупные грехи — отказать в помощи путешественнику, нарушить букву торгового соглашения.
- Смертные грехи — нарушить клятву именем Гермеса.

Обратите внимание — в том что касается лжи, Гермес наказывает тех, кто нарушает букву соглашений и тех, кто пойман, а не тех, кто находит лазейки в формулировках и тех, кто не попался!

Черты:
♦ **Удача**
♦ **Мистический дар (чудеса)**: Работает по правилам *суперсил* из «Дневника авантюриста», стр. 108) .
Силы:
♦ **Исцеление**.
♦ **Смятение**.
♦ **Свет/Тьма**: Туман Гермеса или призрачный огонёк.
Снаряжение:
Дорожный посох (*Сила*+d4 *Защита*+1, *Дальность* 1, *Двуручный*), кожаный доспех (*броня* +1, закрывает торс, руки и ноги), праща (*Сила*+d4, *дистанция* 4/8/16) и мешок с 10 камнями, дорожная одежда и сандалии, медальон со знаком кадуцея Гермеса, три восковых таблички и стило, портальный атлас Внешних Земель сомнительного качества (список порталов, встречающихся на Внешних землях; 30% шанс, что информация о портале окажется неправильной), кошелёк с разными монетами общей суммой в 25$.

Рифаил, воин света в отставке

Внешний вид: Высокий, широкоплечий темнокожий мужчина, с белой сетью старых шрамов через всё лицо, держащийся по-солдатски прямо — сразу видно, что он привык к весу доспехов на плечах, и оружия, оттягивающего пояс. Ощущение несколько смазывают глаза — удивительно мягкие и извиняющиеся для воина. Если приглядеться, то становится заметно, что глаза слегка светятся. Видавшая виды одежда украшена полустёршимся знаком солнца, появляющегося из-за тёмного диска затмения.

Для других тебя зовут Тевил Мон, воин из Ордена планарных воителей, но на самом деле это... скажем так, не совсем верно. Когда-то ты, как и он, был славным рыцарем. Наверное. А потом ты умер — ты в этом уверен. И получил награду за деяния прошлой жизни, став одним из архонов Семи Небес. Это ты помнишь точно — звёзды Луньи над Серебряным морем, золотое сияние над городами Меркурии... Ты помнишь, что ты проделал путь от лампадного архона до псового. Став рыцарем Семи Небес, ты был назначен нести свою службу по их защите, став одним из советников Планарных воителей. Под твоим руководством их воины совершили немало славных походов против разных сил зла... Пока не случилось ЭТО.

Ты даже не можешь вспомнить толком, что именно это был за поход. В памяти уцелели только бессвязные обрывки — зато ты очень чётко помнишь, как ты пришёл в себя на Внешних Землях, в обгорелой яме (словно что-то — возможно что и ты — с огромной силой рухнуло с неба), в израненном теле Тевила и в окружении тел его товарищей по походу. Раньше ты знал, как можно занять тело смертного, но не стал бы это делать... наверное. Впрочем, Тевил мёртв сейчас и был мёртв тогда — ты не чувствуешь его присутствия в теле. Тебе пришлось потратить почти все силы, чтобы тело не умерло — и потом ты понял, что ты не можешь его покинуть. Может, это последствия того, что с тобой случилось перед приходом в себя, может ты просто потерял много сил и память тебя подводит — но ты утратил многие способности, которыми владел. Тело тоже накладывает ограничения — теперь ты должен есть, пить и спать, как раньше, память не такая ясная, человеческие эмоции порой берут верх...

И да, ты испытываешь это. Кажется, это называется страх. Точно страх. Ты боишься, что ты поступил неверно. Что перед тем, как оказаться в той яме, ты занял тело Тевила против его воли, чтобы спастись. Если это действительно так, другие архоны Семи Небес отнесутся к тебе — и справедливо! — так же, как к демонам и прочей мерзости. Тебе надо было бы найти кого-то из небожителей и просить узнать, что случилось — но этот страх мешает тебе. Твоё тело просто цепенеет от мысли об этом... Потому ты отправился в путь по Внешним землям, пытаясь доказать, что ты всё ещё рыцарь добра, как и прежде.

Ранг: *Новичок;*
Характеристики:
Сила d6, *Ловкость* d8, *Характер* d8,
Смекалка d4, *Выносливость* d8;
Навыки:
Верховая езда d6,
Внимание d4,
Выживание d6,
Драка d8,
Знание (Верхние планы) d4,
Стрельба d6,
Убеждение d6,
Усилить/Ослабить параметр d6;
Шаг: 6, **Стойкость:** 6 (8 с бронёй),
Защита: 6, **Харизма**: 0, **ПС**: 20.
Изъяны:
♦ **Боязнь (мелкий)**: Тебя охватывает ужас в присутствии существ, которые могут читать мысли или иначе заглянуть в твоё прошлое.
♦ **Верный друг**: Ты не допустишь, чтобы твои спутники (и те, кого ты взял под защиту) снова пострадали из-за тебя. Что угодно, только не это.
Черты:
♦ **Избранный.**
♦ **Мистический дар (Силы архона)**: Работает по правилам *суперсил* из «Дневника авантюриста», стр. 108).
Снаряжение:
Длинный меч (*Сила*+d8; при использовании Рафаилом *урон Сила* +d6), средний щит (вес 12, +1 защита, +2 против стрельбы), открытый шлем (+3 к *броне* головы, 50% шанс защиты против прицельных попаданий в голову), длинная кольчуга (*броня* +2, вес 25, закрывает торс, руки и ноги), сапоги, походная одежда, кошелёк с 5 децидрахмами Механусa (5 $).
Примечание:
Обратите внимание — Рифаил уже потратил 5 очков опыта на подъём одной из характеристик, больше он не сможет этого делать до достижения *ранга Закалённый*.

Мванаджума, амазонка-оборотень

Внешний вид: Низкорослая, жилистая, смуглая женщина с вьющимися волосами и спортивной фигурой.

Возможно, не стоило всё-таки брать тот камень. Теперь, если подумать… Но кто мог ожидать, что гиена может скрываться в такой узкой щели? И уж ты точно была лучшей охотницей племени, и неужели ты стала бы бояться каких-то странных руин? И, главное, ты ПОЛУЧИЛА тот камень, который так красиво блестел на статуе в глубине руин. Ну да, невесть откуда взявшаяся гиена напала на тебя и, что самое неприятное, с тех пор ты странно ощущаешь себя каждый раз, когда луна восходит на небе…

Когда племя предпочло тебя изгнать, в поисках лечения ты отправилась к шаманам. Они говорили про проклятие духов и всё больше туманно, но один из них указал тебе другие руины в глубинах джунглей, откуда, как он говорил, приходили духи и волшебники, и в которых ты нашла странные каменные ворота посреди комнаты, не ведущие никуда. Пройдя через них, ты оказалась в земле духов — правда, ты совсем не так её представляла, но тут встречаются такие существа, которых и во сне не увидишь! Взять хотя бы Карзачака — такое чудовище у тебя на родине и не представишь, но у вас обоих нет племени, а путешествовать в одиночку небезопасно даже тут.

Может быть, эта страна духов станет твоим новым домом, а может ты найдёшь, наконец, того, кто избавит тебя от проблем с луной. В любом случае тут придётся много скитаться…

Ранг: *Новичок;*
Характеристики:
Сила d6, *Ловкость* d8, *Характер* d6,
Смекалка d4, *Выносливость* d6;
Навыки:
Внимание d4
Выслеживание d6
Выживание d6
Драка d8
Лазанье d6
Лечение d4
Маскировка d8
Плавание d4
Стрельба d6
Шаг: 6, **Стойкость:** 6, **Защита:** 5,
Харизма: -1 (-4 для тех кто распознал в тебе оборотня),
ПС: 10.
Изъяны:
♦ **Самоуверенность:** Опасность? Ха! Ты смеешься в лицо опасности! Твой лимит неприятностей на эту жизнь уже выбран!
Черты:
♦ **Бой двумя руками.**
♦ **Мистический дар (Оборотничество)**: Подробнее об этом *даре* можно узнать из бесплатного дополнения «Ликантропия», доступного на сайте Студии 101 (http://makerpg.ru/archive/studio101-vault/savage_addons/lycanthropy.pdf).

Кроме возможности применения *сил*, оборотничество обеспечивает тебя следующими способностями:

♦ **Неполный контроль**: Всякий раз, когда на тебя падает лунный свет, ты должна сделать проверку *Характера* — или превращаешься в гиену. Обратное превращение невозможно, пока луна остаётся в небесах. Если проверка *Характера* пройдена, ты можешь игнорировать луну до её захода.

♦ **Голод хищницы**: С тех пор, как гиена укусила тебя, ты не насыщаешься обычной едой. Тебе нужно мясо — лучше всего свежее, но сгодится и приготовленное (и даже тухлое). Если ты не получаешь достаточно мяса, ты страдаешь от *голода* по общим правилам; сверх того, ты делаешь проверку *Характера* на каждом закате (с обычными штрафами от *усталости*). *Провал* означает, что ты превращаешься в гиену и нападаешь на первое попавшееся существо, достаточное, чтобы тебя прокормить — начиная с размера собаки. К счастью для окружающих, падаль тоже сойдёт.

♦ **Звериные инстинкты**: Когда ты находишься в виде гиены или страдаешь от *голода* (см. выше), то тебе надо подавлять желание кинуться на аппетитно выглядящее мясо. Труп рядом заставляет тебя проверять *Характер* с +1 или ты кидаешься утолять голод.

Силы:

♦ **Регенерация** (3 *пункта силы):* Твои раны затягиваются, и лишь порванная одежда указывает на то, что здесь только что зияла страшная рана. Персонаж совершает проверку *Характера*. При успехе он убирает одну *рану*, при *подъеме* — две. Штраф за раны учитывается только 1 раз (а не 2, как обычно бывает, если пытаешься лечить себя). Раны, нанесённые серебром или клыками другого оборотня, регенерировать нельзя.

♦ **Облик гиены**: (3 *пункта силы*; *длительность*: 1 минута, далее — 1 пункт силы/минута) Ты издаёшь хихикающий вопль и становишься гиеной. Твоя одежда становится шерстью на шкуре (и возвращается при обратном превращении), но оружие и прочие предметы падают на землю. Превращаясь, ты получаешь следующие параметры:

Ловкость d8	*Сила* d6	*Выносливость* d6
Шаг: 7	*Драка*: d8	*Провокация* d6
Кубик бега: d8		*Урон*: *Сила*+d8, ББ 1

Размер −1 (ты теряешь 1 *Стойкости*).

В форме гиены ты не можешь говорить.

Снаряжение:

Лук и 10 стрел (*урон 2*d6, *дистанция* 12/24/48), короткий меч (*Сила*+d6), кинжал (*Сила*+d4) с ножнами, одежда из шкуры леопарда, драгоценный камень ценой 200$, две механусских децидрахмы и одна драхма (12$)

Казивир Серезор, тёмный наследник

Внешний вид: Среднего роста молодой мужчина в свободной тёмной одежде. На пальцах поблёскивают кольца, на обрамлённом короткой бородкой лице застыло отстранённо-брезгливое выражение. Аристократические черты несколько портит форма лба с парой вздутий — словно там хотели вырасти рога, да передумали.

Ты тифлинг. Твой далёкий предок был не совсем человеком… а, что таить, скажем прямо, он был демоном. В наследство от него тебе достались зубы, как у акулы и красноватое свечение глаз. Уже этого достаточно, чтобы не слишком любить своего предка. Но тебе «повезло» больше, чем большинству тифлингов. Твой пра-пра-пра… в общем, много-разпрадедушка — не последнее лицо в Девяти Кругах. В твоём случае это Мелхон, один из вассалов владыки третьего слоя. Пока ты обитал в Костяке, портальном городе на Баатор, это давало некоторые преимущества — благо твоя семья обладает целой коллекцией магических предметов, подаренных низшими демонами и путешественниками на Баатор, желающих продемонстрировать уважение твоему предку. От него же ты, похоже, и унаследовал талант к колдовству — и это самое неприятное. Просто потому что баатезу ничего не делают зря, и твой предок обзавёлся потомством вовсе не из романтических побуждений. Во всяком случае все колдуны в твоём семействе имеют обыкновение таинственно пропадать после достижения 26 лет. Именно потому ты предпочитаешь оставить Костяк и держаться от Баатора подальше в преддверии своего дня рождения…

Ранг: *Новичок;*
Характеристики:
Сила d4, *Ловкость* d8, *Характер* d4,
Смекалка d8, *Выносливость* d6;
Навыки:
Внимание d8,
Драка d4,
Знание (магия) d8,
Знание (Нижние планы) d4,
Запугивание d6,
Колдовство d8,
Стрельба d6;
Шаг: 6, **Стойкость:** 5, **Защита:** 4 (5 с посохом),
Харизма: -1, **ПС**: 15.
Тифлинг:

Как тифлинг, ты получаешь +5 к *Стойкости* против огня и *ночное зрение* (то есть ты не получаешь штрафов за тусклое освещение до −2), но видимые следы твоего демонического происхождения уменьшают на −1 твою *Харизму*:

Изъяны:

♦ **Кодекс чести**: Жители Девяти кругов безжалостные и злобные создания, обожающие находить лазейки в формулировках и искажать смысл во имя буквы, но одного у них не отнимешь — они держат слово. Тебе тоже передалась эта черта, благо кровь — не водица. Ты отнюдь не обязан испытывать тёплых чувств к плебеям (и скрывать эту неприязнь), но честь дома Серезор, пусть и такая специфическая, как принята в Костяке, для тебя не пустой звук.

Черты:

♦ **Тёмный наследник**: Это новая *черта*, не ищите её в «Дневнике авантюриста». Так как Казивир имеет явные следы происхождения от Мелхона, он получает +4 к *Харизме* при общении с обитателями Баатора, хоть как-то подчинёнными его предку или культистами, желающими снискать его расположение. Также он получает бесплатный магический предмет. С другой стороны, все заклинания, определяющие зло, указывают на Казивира вне зависимости от его реальных намерений, а среди служителей светлых сил и танар'ри (хаотичных демонов, заклятых врагов приверженных порядку баатезу) порой находятся амбициозные претенденты, желающие украсить свою гостиную шкурой наследника самого Мелхона (в случае с демонами — даже не фигурально выражаясь…).

♦ **Мистический дар (Магия):** Твой магический дар — наследственный, потому ты не нуждаешься в книгах заклинаний.

Силы:

♦ **Доспех:** Призрачное свечение вокруг тела.

♦ **Подземный ход**: Твой вариант называется «астральной дверью». Ты не проваливаешься под землю, а исчезаешь в одном месте и появляешься в другом.

♦ **Ужас**.

Снаряжение:

Ручной арбалет (*урон* 2d4, *дистанция* 6/12/24, ББ 1; этот компактный арбалет может использоваться одной рукой, да и взводится он намного быстрее, чем большие варианты; правда, и стреляет он не очень далеко), футляр с 12 пулями для арбалета (он стреляет свинцовыми шариками), посох (*Сила*+d4, *дальность* 1, +1 к *Защите*, *Двуручное*), кинжал в инкрустированных ножнах (*Сила*+d4), богатая одежда, кольца, мыло и расчёска,

Жезл адской гончей: Железный жезл с бронзовой головой адского пса на верхушке. Этот предмет для применения требует проверки *Колдовства* — при удачной попытке голова пса открывает пасть и выдыхает пламя (как *сила Поток*). У жезла свои 6 *пунктов силы* и восстанавливаются они, если жезл поместить в огонь (по 1 в час). Как вариант, потомок Мелхона может задействовать вторую силу жезла — произнеся нужные слова (проверка *Знания (магия)*) ты можешь бросить жезл перед собой и он превратится в адского пса — чёрную собаку размером с телёнка, с горящими глазами. Пёс атакует по приказу хозяина жезла (может действовать в ход вызова) и возвращается в прежнюю форму, как только истрачены все *пункты силы* (которые расходуются по 1 в конце каждого раунда), но если пёс убит, то жезл потерян.

Адский пёс:

Характеристики: *Ловкость* d8, *Смекалка* d6 (Ж), *Характер* d8, *Сила* d10, *Выносливость* d10;
Навыки: *Внимание* d10, *Драка* d6, *Маскировка* d6;
Шаг: 8; **Защита**: 5; **Стойкость**: 7.
Особенности:

♦ **Укус**: *Сила*+d6.

♦ **Быстроногий**: Для *бега* использует *кубик* d10 вместо d6.

♦ **Ужас**: Недемонические существа при виде пса должны пройти *проверку Страха*.

♦ **Предательский укус**: *Подъём* на атаке означает, что адский пёс атакует наименее бронированную часть тела цели.

♦ **Неуязвимость (Огонь)**: Адские псы не получают урона от огня.

♦ **Ужасные раны**: Зубы адского пса оставляют раны, которые с трудом залечиваются. Все проверки *Лечения* оставленных ими ран, как обычного, так и магического, выполняются со штрафом −2.

Кр’з’чк (для теплокровных Карзачак), три-крин телекинетик

Внешний вид: Чуть больше двух метров роста, очень худая по человеческим меркам фигура, покрытая песчано-желтым шершавым панцирем, четыре «руки» и две ноги, гнущиеся назад. Фасеточные глаза и сложные челюсти дополняют картину — Кр’з’чк никак нельзя спутать с человеком.

Ты вылупился в ином — более жарком и сухом — мире. В более жестоком, чем Внешние земли — мире, где города-государства управляются жестокими царями, а в пустынях царит право сильного. Твоё племя было разгромлено работорговцами, и ты попал на арену в роли гладиатора. Твой народ от природы склонен к псионике, и ты развил свой талант в полной мере, метая чакча (бумеранги) со снайперской точностью и выигрывая себе новые недели жизни, пока не проиграл один из боёв, и не был выбран для магического эксперимента царя-колдуна. Таинственные песнопения, вспышка света — и ты пришёл в себя в странном холодном месте, где было изумительно мало песка…

Здешние нравы достаточно странные, но в любом случае без клатча — ну, или выводка — не выживешь, верно? Иначе тебя захватят в рабство снова, или съедят. Пока ты ищешь таких же как ты — но нашёл лишь Мванаджуму, которая, правда, думает как настоящая охотница, и это тебя радует. Ты не разделяешь её мысли, что в этих краях надо непременно иметь деньги, но порой ей удавалось с их помощью получить вкусную еду и хорошее место для сна, так что почему бы и нет?

Ранг: *Новичок;*
Характеристики:
Сила d4, *Ловкость* d6, *Характер* d6,
Смекалка d8, *Выносливость* d6;
Навыки:
Внимание d8,
Выживание d6,
Выслеживание d6,
Драка d6,
Метание d8,
Псионика d8;
Шаг: 6, **Стойкость:** 5, **Защита:** 5,
Харизма: 0, **ПС**: 15.
Три-Крин:

Кр’з’чк принадлежит к виду гигантских разумных насекомых. Это даёт ему следующие особенности:

♦ **4 руки**: Точнее верхние конечности. В частности это значит, что Кр’з’чк может делать больше действий не связаных с движением в раунд или сражаться целыми четырьмя оружиями. (Учтите, что основная рабочая рука у него всё равно одна, а неосновных — три).

♦ **Неграмотность**: Сама идея письменности чужда культуре пустынных три-кринов.

♦ **Боязнь воды**: Пустынный родной мир Кр’з’чка не приучил его к открытым водным пространствам, потому водные просторы, достаточные, чтобы там можно было плавать, воспринимаются им как нечто пугающее и неестественное. Кстати, пловец из Кр’з’чк никакой — он дышит не головой, а отверстиями в панцире по всему телу и очень легко захлёбывается. Это аналог *изъяна Боязнь (малый)*.

♦ **Заблуждения**: Хотя разум Кр’з’чк достаточно могуч, чтобы поднимать камни, он живёт в убеждении, что мир вокруг живёт по законам его родных пустынь, просто потому что это разумно и правильно. Если говорить конкретнее, он уверен что рабство разрешено везде, а есть разумных существ вполне легально.

Черты:
♦ **Мистический дар (Псионика)**.
♦ **Пункты силы**.

Силы:
♦ **Стрела**: Телекинетический удар — мелкие объекты вроде камушков, опавших веток и пр. взмывают и летят в цель.
♦ **Щит**: Мерцающий телекинетический щит, отклоняющий удары.
♦ **Ускорение**.

Снаряжение:
4 чакча (бумеранги из кристаллизованной слюны три-крина в смеси с песком: *урон Сила*+d6, *дистанция* 3/6/12, возвращаются со средней и ближней дистанции, чтобы поймать их на лету, нужно пройти проверку *Ловкости*), 2 коротких копья (*Сила*+d6, *Защита* +1, *Двуручное*), набедренная повязка, сумка, факел.

Принцесса, библиотекарша в поисках приключений

Завтра твой третий день рождения — точнее, день окончания сборки. Твой прошлый хозяин собрал тебя из тяг, шестерней и магического кристалла. Ему была нужна библиотекарша, а ещё он, кажется, скучал по человеческому обществу — не так-то много знакомых можно завести, когда ты живёшь в громадном механическом замке, шагающем на пяти ногах по Внешним землям, чтобы другие колдуны не добрались до твоей библиотеки. И до мастерской хозяина. Иногда он подбирал попутчиков — но они вечно оказывались в мастерской, где хозяин работал с големами, и почему-то всегда пропадали бесследно.

Ты отлично помнишь тот день, когда хозяина не стало. Ты как раз обновляла каталог на букву «Дз аффрикативное», когда во вспышке света прямо в библиотеке появились пятеро людей (гуманоидов, если быть точной), кто с мечами и в доспехах, кто с посохами и в балахонах... Командовал ими, кажется, псовый архон — он огляделся по сторонам, втянул носом воздух и скомандовал — «Да, это его замок! Вперёд!» — и пришельцы кинулись к мостерской хозяина. Ты закончила каталожную карточку и хотела уже отправиться к хозяину, спросить, что делать, когда замок начал трястись. Когда ты добралась до дверей мастерской, за ними было шумно. Кто-то кричал про какие-то кристаллы, какое-то возмездие, кто-то выл ужасным голосом, а сами двери были закрыты и твоего стука никто не слышал. Потом, когда замок перестал трястись, ты смогла открыть дверь и нашла мастерскую разгромленной, а самого хозяина в полуразобранном состоянии — или как это называется у живых? Пока ты сбегала и нашла нужную страницу в «Пособии по оказанию первой помощи», он уже перешёл к полной неработоспособности. Увы. Напоследок он пытался сказать что-то про кристалл... но единственный кристалл в тебе спрятан в твоей голове, и содержит твоё сознание, так что он, наверное, ошибался.

Замок гулял по Внешним землям ещё двадцать семь дней, а потом остановился. К этому моменту, однако, ты успела обдумать своё положение. Чтобы быть в безопасности от искателей приключений, надо стать искательницей приключений — ведь логично? Ты как раз успела проштудировать «Практический трактат об искусстве фехтования» за авторством Ахилла Мреци, «Размышления о принципах фехтования» Йе'Ци'Лури XII-го, «Сценическое фехтование» Шаффа и Гвидо, а заодно «Пособие начинающему арбалетчику» и «Девять заповедей меткой стрельбы». Так что теперь ты готова к поискам приключений. Йо-хо-хо и бутылка брома — кажется, так ведь?

Надо только найти такую группу, чтобы быть поближе к механике — там пригодятся и твои познания, и кто-нибудь, случись что, сможет тебя починить.

Ранг: *Новичок;*
Характеристики:
Сила d6, *Ловкость* d6, *Характер* d4,
Смекалка d8, *Выносливость* d6;
Навыки:
Внимание d8,
Драка d6,
Пилотирование d4,
Расследование d6,
Ремонт d6,
Стрельба d8,
Убеждение d4;
Шаг: 6, **Стойкость:** 5, **Защита:** 5 (6 с рапирой),
Харизма: +2, **ПС**: 0.
Изъяны:

♦ **Невежда:** Ну, ты же прочитала все тома энциклопедии в башне хозяина. Этого же достаточно, чтобы понять как всё устроено? Правда же?

Черты:

♦ **Механизм**: Ты получаешь +2 на проверки *выхода из шока*, не получаешь дополнительного урона от ударов в уязвимые места, не страдаешь от штрафов за раны, неуязвима для ядов и болезней. Ты не можешь лечиться как существа из плоти и крови — вместо *навыка Лечение* к тебе применим *навык Ремонт*, причём не обязательно в пределах часа.

♦ **Лингвист**: Ты владеешь торговым планарным, небесным (языком Верхних планов), двумя вариантами демонических языков (с хаотичной и упорядоченной стороны Великого колеса) и драконьим.

♦ **Притягательность**: Твой создатель сделал тебя настоящей красавицей. Ты, правда, не очень понимаешь, почему на тебя иногда так реагируют...

Снаряжение:
Рапира (*Сила*+d4, +1 к *Защите*), арбалет (*урон* 2d6, *дистанция* 15/30/60, , ББ 2, 1 действие на перезарядку), колчан и 15 арбалетных стрел, платье, зеркало, набор инструментов.

Белдин из Балгрина, бородатый топор

Внешний вид: Не слишком высокий, но крепкий по меркам его народа эльф с изумительно пустым, невыразительным лицом и спутанными волосами. Одет небрежно, зато повсюду таскает с собой богато отделанный золотом боевой топор с копейным навершием, с которого свисает этакая «борода» из волоса…

Ну? Чего уставились? Никогда топора не видели?

Ну ладно, ладно. Это был очень неудачный день, когда ты принял этот облик. А ведь ты всего-навсего подправлял откаточный штрек на втором ярусе шахты, и тут — бац! — наткнулся на медный кувшин, прямо в породе. Горлышко свинцом залито и знаки какие-то стоят… Нет, его может и надо было отдать, не раскрывая, тем более что по весу золотом точно не набит, но вдруг там, Морадин упаси, пиво? А ты вот так просто отдашь? Потому, значит, отковыриваешь ты крышку… И тут! Дым! Шум! Прямо как обвал шумит, честное слово! И собирается этот дым в какую-то дылду, которая, значит, представляется каким-то тарабарским именем, которое и эльфу-то носить будет совестно. Кто-то ибн кто-то. И говорит — мол, за то, что ты выпустил меня, исполню три твоих желания… Ну, ты как на ноги поднялся, сперва высказал, что ты думаешь о тех, кто так появляется перед своими благодетелями. Обстоятельно так. И про него, и про семью его, и про бороду его, и про шахту его. А потом начал про желания говорить: Желаешь ты, значит, никогда усталости не знать, всегда в золоте быть, и чтобы борода твоя не знала равных среди подобных тебе — это раз. А два, значит…

Только вот дылда тебя не дослушала, сделала какой-то знак — и всё кругом завертелось, в ушах у тебя зазвенело, а как ты приходишь в себя… Ну да. Топор. С бородой, что из навершия растёт, как украшение. И закинуло тебя невесть куда — ты и мест-то таких не знаешь!

Повезло только в одном. Нашёл тебя не воин какой, а дурачок, умалишённый. Уж не уверен, смог бы ты нормальный разум себе подчинить… Да, это эльф, остроухий, фу! Ну как будто у тебя был выбор…

Ничего, когда-нибудь ты найдёшь этого шутника из кувшина и поквитаешься с ним, ух поквитаешься! Ну а пока нужно деньжат поднакопить на транспорт…

Ранг: *Новичок;*

Характеристики:

Сила d8, *Ловкость* d6, *Характер* d4 (носитель)/d6, *Смекалка* d4, *Выносливость* d8;

Навыки:

Выживание d4,
Драка d10,
Запугивание d6,
Знание (горное дело) d4,
Метание d6,
Провокация d6,
Ремонт d4;
Шаг: 6, **Стойкость:** 6 (7 с доспехом),
Защита: 7 (8 со щитом),**Харизма**: -2, **ПС**: 0.

Изъяны:

♦ **Дурной характер**: Что?! Что значит «зря нахамил джинну»?! Да он тебе пятки целовать был должен за то, что ты его из кувшина выпустил!

♦ **Однорукий**: Нет, конечно, ты не однорукий. Но твоё новое тело нипочём не будет тебя выпускать — потому у тебя, фактически, одна рука для всех целей, кроме боя.

Черты:

♦ **Разумное оружие**: Когда тебя держит разумное существо примерно человеческих размеров, ты можешь использовать его чувства, в противном случае ты можешь лишь ощущать присутствие живых существ в 6 метрах вокруг себя и обращаться к ним мысленно. Так как ты чувствуешь проблемы с телом только опосредовано, то носитель под твоим контролем получает +2 к выходу из *шока*, а также на все броски против эффектов, которые пытаются контролировать сознание твоего носителя (а не тебя). Ты никогда не покидаешь носителя добровольно. Если другое существо подберёт тебя, ты можешь попытаться захватить контроль над ним *встречной проверкой Характера* (если оно сопротивляется, то на час, плюс 1 час за каждый *подъём*), но лишь раз в сутки. Ты не нуждаешься в еде, воде и не устаёшь, но твоё «тело» — да. Наконец, используя тебя как оружие, носитель получает +1 к проверкам *Драки* (как от *черты Именное оружие* — и эффект не суммируется с эффектом от этой *черты*).

♦ **Ночное зрение**: Ты игнорируешь штрафы за тусклое освещение и темноту (до −2).

Снаряжение:

Секира (*Сила*+d8, *вес* 10; украшена золотом и бородой на копейном навершии. Хотя это ещё вопрос, кто тут снаряжение!), средний щит (+1 к *Защите*, +2 к *Защите* от дистанционных атак, *вес* 12), кожаные доспехи (*броня* +1, закрывает торс, руки и ноги), мешок, точильный камень, три драхмы Механуса (30$).